

Member of
HKABC
ABC
AUDIT BUREAU OF CIRCULATIONS
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年1月2日
65
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
最新最齊街機情報
附錄A——業務機戰隊EX
電腦遊戲·式式俱備
附錄B——HYPER電腦遊園地
隨書附送·不另收費
NAMCO 1997年末RPG巨作
Tales of Destiny
攻略始動
年末新GAME巡禮
PlayStation
《我是東巴》
《ROCKMAN DASH》
《侍魂 天草降臨SPECIAL》
《浪客劍心 明治劍客浪漫譚
～十勇士之陰謀～》
SEGA SATURN
《WINTER HEAT》
《TWINGLE STAR SPIRIT》
《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》
NINTENDO 64
《AEROGUGE》
《YOSHI'S STORY》
每本港幣35元
攻略最前線
《GRANDIA》
《另類前線任務》
《盜墓者TOMB RAIDER 2》
《DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS》
CAPCOM、SNK勁送多款遊戲海報
©いのまたむつみ
© 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：________

年齡：________

郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：________

本港聯絡人：________

聯絡人地址：________

聯絡人電話：________

支票號碼：________

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00

PlayStation

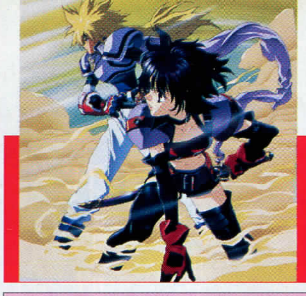
我嚟咗啦！
齊齊跟我
咀郁郁，眼碌碌！

PaRappa The Rapper

全新亞洲版，備有廣東話
等7種語言字幕選擇
12月18日正式同你見面！

"PlayStation™ 特許經銷商"給你最佳的原裝正貨保證

第 65 號 目錄



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

NAMCO 1997 年末 RPG 巨作

《Tales of Destiny》攻略始動 84

最新最齊街機情報

附錄 A——業務機戰隊

完全免費・隨書附送

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

ACT

CRASH BANDICOOT 2 74
QUAKE II .... 附錄 B6
ROCKMAN DASH 24
YOSHI'S STORY 20
天誅 50
生化危機 -THE B FILES- 16
忍者 PENMAN 丸 70
我是東巴 22
盜墓者 TOMB RAIDER 2 104

AVG

3x3EYES 轉輪王夢幻 .... 附錄 B5
BLADE RUNNER .... 附錄 B10
銀河公主傳說優奈 3~LIGHTNING ANGEL~ 28

ETC

ALICE 之館 456 .... 附錄 B3
MACROSS COLLECTION .... 附錄 B5
SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION .. 附錄 B5
初音之秘密 .... 附錄 B4

FIG

CYBERBOTS 74
CYBER EGG BATTLE CHAMPION 64
MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES 附錄 A15
REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL 42
X-MEN VS 街頭霸王 EX EDITION 49
私立 JUSTICE 學園 .... 附錄 A14
侍魂 天草降臨 SPECIAL 59
飛龍之拳 TWIN 72
幕末浪漫 月華之劍士 .... 附錄 A2

RAC

AEROGAUGE 51
GRAN TURISMO 11
名車列傳 Greatest 70's 57

RPG

AZEL~PANAER DRAGOON RPG 12
DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS 75
GRANDIA 114
NAILS .... 附錄 B4
SPECTRAL TOWER 2 68
Tales of Destiny 84
ULTIMA ONLINE .... 附錄 B8
兵鋒 RPG 52
亞娜姆之翼 30
浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀編~ 26
戰國美少女繪卷~空斬！ .... 附錄 B7
龍機傳承 63

SLG

64 中發現！！TAMAGOCHI 大家的 TAMAGOCHI 世界 54
PHOTO GENIC 60
SD 高達戰爭 .... 附錄 B6
VANTAGE MASTER .... 附錄 B12
另類前線任務 92
在現世盡處高唱愛歌的少女 YU-NO 124
亞魯卡娜戰記 62
放課後戀愛 CLUB 46
車隊營運模擬 2 66
音樂小說創作室 2 67
時之國的小妖精 .... 附錄 B6
便利店時代 2 34
真愛物語 REMEMBER MY HEART 61
無垢 2 .... 附錄 B4
陸行鳥不可思議迷宮 18
創造職業球會 38
創辨學校 65

SOC

立體足球 .... 附錄 A13

SPT

ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98 71
WINTER HEAT 73
超級長野奧運會 32

STG

BAT RIDER .... 附錄 A12
BLASING STAR .... 附錄 A16
SIDE WINDER 2 69
TWINKLE STAR SPIRIT 55
WING COMMANDER V .... 附錄 B7
究極 TIGER II PLUS 58
特警判官 .... 附錄 A14
雷電 FIGHTER II .... 附錄 A13
蒼穹紅蓮隊 黃武出擊 56

TAB

桃太郎電鐵 7 53

新 GAME 介紹

11 .... GRAN TURISMO
12 .... AZEL~PANAER DRAGOON RPG
16 .... 生化危機 -THE B FILES-
18 .... 陸行鳥不可思議迷宮
20 .... YOSHI'S STORY
22 .... 我是東巴
24 .... ROCKMAN DASH
26 .... 浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀編~
28 .... 銀河公主傳說優奈 3~LIGHTNING ANGEL~
30 .... 亞娜姆之翼
32 .... 超級長野奧運會
34 .... 便利店時代 2~全國連鎖展開
38 .... 創造職業球會 2
42 .... REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL
46 .... 放課後戀愛 CLUB
49 .... X-MEN VS 街頭霸王 EX EDITION
50 .... 天誅
51 .... AEROGAUGE
52 .... 兵鋒 RPG
53 .... 桃太郎電鐵 7
54 .... 64 中發現!! TAMAGOCHI 大家的 TAMAGOCHI 世界
55 .... TWINKLE STAR SPIRIT
56 .... 蒼穹紅蓮隊 黃武出擊
57 .... 名車列傳 Greatest 70's
58 .... 究極 TIGER II PLUS
59 .... 侍魂 天草降臨 SPECIAL
60 .... PHOTO GENIC
61 .... 真愛物語 REMEMBER MY HEART
62 .... 亞魯卡娜戰記
63 .... 龍機傳承
64 .... CYBER EGG BATTLE CHAMPION
65 .... 創辨學校
66 .... 車隊營運模擬 2
67 .... 音樂小說創作室 2
68 .... SPECTRAL TOWER 2
69 .... SIDE WINDER 2
70 .... 忍者 PENMAN 丸
71 .... ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98
72 .... 飛龍之拳 TWIN
73 .... WINTER HEAT
74 .... CRASH BANDICOOT 2／ CYBERBOTS

攻略一族

75 .... DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS
92 .... 另類前線任務
104 .... 盜墓者 TOMB RAIDER 2
114 .... GRANDIA
124 .... 在現世盡處高唱愛歌的少女 YU-NO

玩家廣場

2 .... 海外訂閱
6 .... PLAYER'S CHOICE
8 .... STREET FAXER
82 .... 補購
132 ..... 遊戲研究坊～街頭霸王 III 2nd IMPACT
133 .... 秘技工場
136 .... 懊惱 GAME 你教
139 .... 電腦遊戲信箱
141 .... 街頭 GAME 霸王
142 .... 精武門
142 .... 遊言戲語
143 .... 遊戲官立小學
143 .... 徵稿
144 .... 無責任新 GAME 評壇
148 .... TRADING CARD 特輯
152 .... 新 GAME 時間表
160 .... GAME MUSIC STATION

賞心樂事

147 .... 落街買新嘢
158 .... 編者話
162 .... 尊賣新聞

GAME PLAYERS 附錄

電腦遊戲・式式俱備

附錄 B——

HYPER 電腦遊園地

完全免費・隨書附送

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888







夾啱時間 出手咪慢
買PlayStation™軟硬產品
儲PaRappa歡樂卡
多多禮物盡掌握





PlayStation™軟硬產品積分賞

PaRappa對人人有禮・PaRappa歡樂卡在手着數多！現凡於1997年12月10日至1998年1月25日期間，到ProShop或特許經銷商購買原裝PlayStation遊戲或PlayStation主機/VCD主機，皆可獲贈PaRappa歡樂卡，並可參加"超級無敵PlayStation樂園"的PlayStation無敵盟主爭霸戰。每張卡上均印有PaRappa字樣及積分，憑卡可累積分數，換取多種PaRappa限量版禮品。無論買機定買GAME，有卡有FUN又開心，禮品豐富，你又點會錯過？


1分 PaRappa 鎖匙扣


2分 PaRappa 公仔


4分 PaRappa 咕𠱸（2款任擇其一） +


PaRappa 手錶


6分 PaRappa 帽 + PaRappa 衛衣

© 1996 Sony Computer Entertainment Inc. © Rodney A. Greenblatt / I.P

"PlayStation™特許經銷商"給你最佳的原裝正貨保證


Authorized Dealer

• A&A Audio & Video Centre－金鐘太古廣場一期 電話：2845 3633 • 中原電器行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 • 崇光百貨有限公司－銅鑼灣 電話：2831 8621 • 泰林無線電行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 • 玩具反斗城－尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 • 環宇影音中心－太古廣場 電話：2801 6422 • UNY－太古城中心二期 電話：2885 0331 • The Game Shop－大埔新達廣場 電話：2651 1042 / 荃灣廣場 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場 電話：2473 0030 / 屯門時代廣場 電話：2449 2955 • 恆港貿易公司－鰂魚涌英皇道萬利商場 電話：2579 0393 • 嘉宏電子公司－銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 • 環球遊戲專門店－灣仔軒尼詩道中邦商業大廈 電話：2831 9942 • 威龍有限公司－牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 • 恒昌電腦公司－九龍太子道龍珠商場 電話：2718 7683 • 多媒體發展公司－旺角花園街好景商業中心 電話：2388 4131 • 遊戲時代－葵涌葵富路葵涌廣場 電話：2428 5628 • 銀星玩具店－大圍金禧商場 電話：2699 6203 • 熱線電子公司－大埔廣場 電話：2662 0997 • 智多寶－粉嶺中心二期 電話：2669 0470 • 新大河電子公司－元朗合財街合盈商場 電話：2443 3357 • 龍珠家庭遊戲－屯門華都花園商場 電話：2459 2032 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司－銅鑼灣駱克道 電話：2572 8216

PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk


Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心一樓64號 電話：2387 7297 傳真：2786 1011

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Sources International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891 Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

直接向遊戲生產商提供你的喜好
PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (52票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機 (48票)
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王EX plus α (8票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位
拳皇97 (93票)
生產商：SNK


第二位
超級機械人大戰F (完結編) (84票)
生產商：BANPRESTO


第三位
櫻大戰2 (82票)
生產商：SEGA

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (62票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機 (34票)
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶 (30票)
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (51票)
生產商：BANPRESTO


第二位
X-MEN VS 街頭霸王 (45票)
生產商：CAPCOM


第三位
拳皇96 (21票)
生產商：SNK

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (38票)
生產商：BANPRESTO


第二位
街頭霸王 III (25票)
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰 (23票)
生產商：SEGA

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (47票)
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰 (35票)
生產商：SEGA


第三位
下級生 (19票)
生產商：ELF

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97 (90票)
生產商：SNK

第二位
街頭霸王 III (21票)
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王 III 2ND IMPACT (13票)
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵 (42票)
遊戲：拳皇'97


第二位
KEN (33票)
遊戲：少年街霸2

第三位
古蘭特 (19票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (58票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97 (28票)
生產商：SNK


第三位
街頭霸王 III 2ND IMPACT (18票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作


第一位
BIO HAZARD 2 (112票)
生產商：CAPCOM

第二位
鐵拳3 (81票)
生產商：NAMCO

第三位
另類前線任務 (33票)
生產商：SQUARE SOFT

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞 (49票)
遊戲：餓狼傳説


第二位
真宮寺櫻 (21票)
遊戲：櫻大戰


第三位
春麗 (18票)
遊戲：街頭霸王系列

禮物有多無少，今期海報大贈送

今期獎品

PlayStation 主機　1 名
《～幕末浪漫～　月華之劍士》海報　10 名
《侍魂》海報　10 名
《ROCKMAN DASH》海報　25 名
《私立 Justice 學園》海報 25 名
《X-MEN VS. STREET FIGHTER》海報 25 名
《街頭霸王 2nd IMPACT》海報　67 名

第 63 期「Player's choice」抽獎得獎名單

Playstation 主機　1 名
NG YU KONG

Playstation 遊戲《WORLD NEVERLAND》 1 名
SIU YAT FAI

《BLUE BREAKER》海報　1 名
WONG PAK SUM PASTON

《TACTICAL FIGHTER》海報　1 名
馮國華

CROC 貼紙　2 名
胡振邦
伍恩傑

TOMY 遊戲年曆卡　2 名
張世傑
CHAN CHI CHUEN

光榮遊戲墊板　1 名
WONG KAI YIU

DAM DAM STOMPLAND 匙扣　2 名
KWOK TAK SHUN
NG YEE ON

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

截止日期：1998年1月16日

第 65 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿　身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。



主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、仁魂
洗米：米奇

「東京GAME SHOW'98春」+「CESA大賞」

「東京GAME SHOW'98春」將定於明年3月20～22日在幕張展覽館盛大舉行。而一年一度，為表揚業內出色遊戲作品的盛事「CESA大賞」亦已開始公布詳情。

GAME SHOW方面，今年主題為「GAME EVOLUTION」，標誌着遊戲界的無限能量與衝勁。參展商合共89間，當中包括Microsoft，而「微軟」本身更是贊助商之一，相信會是今次GAME SHOW的一大話題。除此以外，展覽中亦首度特設電腦遊戲部（Microsoft的登陸計劃？），KIDS部亦會全面擴充。而整個展覽會場亦將會是歷年來最大，8個場館，面積合共54,000平方米，絕對不可小覷。



CESA大賞方面，今年度參與廠商同為89間，作品數目369款，當中選出CESA大賞（一名）、優秀賞（多名）、部門賞（各部門一名）及特別賞。投票日期為明年2月20日至3月22日，結果將於4月3日公布。（阿三杉淳）

巴拉巴的廣東亂碼

《PARAPPA THE RAPPER》是首款有中文字幕選擇的遊戲，乃SCEI近期力谷之作，廣告風頭可謂一時無兩。而GAME內翻譯水準尚算O.K.，始終是第一次，看得明就算。之不過開頭畫面就錯得太過分，根本完全係亂碼，似乎SCEI應該好好地檢討一下出事原因。免得到PlayStation EXPO給「掌門人」取笑一番就真真失禮人。（阿三杉淳）



Microsoft參展！KATANA發表？

傳聞一：都不知是否傳聞。由於Microsoft是春季東京遊戲展的贊助商之一，所以KATANA會在春季東京遊戲展發表這傳聞的可能性又再加強，不過另外有些人則認為Microsoft只不過是開發電腦遊戲的日本市場，然而亦有人反駁，由於Sega不像任天堂有自己的展覽，故沒有甚麼理由遲至五月的美國E3，甚至秋季東京遊戲展才發表。

傳聞二：最近有人在Newsgroup發放消息話，KATANA已在十二月進行Debug，而且其遊戲開發系統也送到部分遊戲公司手中，雖然仁魂沒法與那人聯絡（因為其E-mail地址有問題），但亦從其他的渠道得知同樣的消息，個人覺得可能性幾高。據了解這遊戲開發系統一如昔日所說，以Windows CE為依據，可能有人懷疑Windows CE的功能是否可以去到這個地步，其實早前Microsoft已經表明會把Windows CE引入家庭遊戲機（Console）、WebTV、無線電話等等各方面的產品。

傳聞三：Sega和NEC會分別推出兩個版本的KATANA，不同之處在於機體的外觀以及其手掣，這計劃只會在日本執行，有人恐怕情況與3DO相似，然而個人認為整個消息的可能性不大。（仁魂）

彩之愛歌，三月為你播

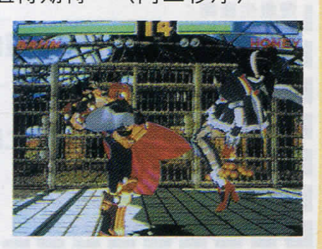
於多期前報道過的《心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌》，終於有新資料公布。今次除了新女主角鈴音外，將會另有兩名男主角登場，同是片桐彩子的同學。而PlayStation和SATURN版將會同步推出，於98年3月19日發售，價格為5800日元。（阿三杉淳）



《FIGHTING VIPERS 2》銳意開發中

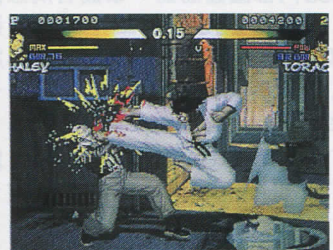
AM2又有新作發布，今次是期待已久的《FIGHTING VIPERS 2》，不但採用了MODEL 3來開發，在畫面及多邊形的表現上有很大的改進。而為了造到一個真正的立體舞台，所以今集會在格鬥中加入空間概念，務求成為真正立體之作，推出日期未定，值得期待。（阿三杉淳）





彩京派來的《墮落天使》

彩京今年首度推出格鬥遊戲《墮落天使》，將於不日正式登場，遊戲角色會由8人構成，時代背景為公元2010年地殼變動後的荒廢都市，6男2女格鬥STYLE各有不同，對戰畫面異常吸引，熱切期待。(阿三杉淳)







率先體驗《THE HOUSE OF THE DEAD》

《VIRTUA COP》再度推出精裝版，內容包括有《VIRTUA COP》一、二集連一枝VIRTUA GUN，最特別的是會另送一隻《THE HOUSE OF THE DEAD》的體驗版，全套價格5800日元，抵！(阿三杉淳)

《BIO HAZARD 2》專用手掣

ASCII宣布將為《BIO HAZARD 2》推出其專用GUN GRIP形（槍柄形）手掣，其獨特的形狀及按掣配置，如有兩個R1掣，一個置於手掣最右邊，另一個則連同L1、L2、R2一起全部置於中間，更附連射機能，用來玩《BIO HAZARD 2》就最適合不過。價格為3300日元，預定98年2月26日發售，比《BIO HAZARD 2》還遲一個月推出。(阿三杉淳)



SEGA進駐遊戲傳媒

SEGA聯同CSK向ASCII注資約100億日圓，約佔ASCII資本50%，這一次注資是在12月25日會議中作決定，而行動的目的主要是擴大ASCII的財務基礎，讓公司日後有更大的發展。由於ASCII在遊戲及出版都有業務發展（成功GAME作品有《DERBY STALLION》、《創作室》系列，出版則有我們大家都熟識的《FAMI通》），而SEGA在擁有一定的控股權後，於日後的遊戲機或多媒體業務上的發展必定會大有幫助，此策實在不簡單。(阿三杉淳)

PlayStation行貨大發威！！

PlayStation行貨一直以來都好似唔好得咁，但係今次就大發神威喇，因為有一隻行貨GAME俾人大炒特炒，打破一貫行貨GAME冇日版GAME咁好炒嘅慣例，再一次証明只要行貨造得好就一樣有咁多人買嘅。哩隻正於聖誕時節發售嘅《GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR》，相信佢嘅DEMO畫面大家都可以隨處可見，人氣度真係爆晒燈，加上賽車遊戲喺香港係非常受玩家歡迎嘅，所以好快就出現缺貨嘅現像。其實隻GAME出之前喺市面上就已經有一隻由試版碟改成嘅足本反蛋金碟賣，索價$100都其門如市，不過今次冇影響行貨銷路嘅原因唔單只係水貨未到之外，仲係因為行貨有手套送，可能香港人真係對有嘢送有偏愛，有嘢送係特別容易炒起，GAME連DUAL SHOCK手掣再加點色皮手套炒到過千，不過據聞有好多舖頭都自己抽起對手套唔賣，不過價錢都係要成千蚊，相對地SQUARE隻《陸行鳥之不可思議DUNGEON》雖然有錢嚳送，但係都炒唔起，奇怪奇怪。講開《陸行鳥之不可思議DUNGEON》，好似話用金手指都改唔到隻GAME喎，不過截稿前有聞日本已經有人開始找到破解嘅方法喎。(喬丹)





全城《電車GO！》效應

如果唔係PS版嘅《電車GO！》出咗，相信都唔會有咁多人知原來有隻咁嘅GAME，不過幾令人驚奇嘅係香港GAME友都幾喜歡哩隻電車遊戲，如果唔係就唔使搞到隻GAME連專用手掣要少到九百至千幾蚊啦。雖然話個手掣非常玩具格（好鬼「膠」！），同街機冇得比，但係似乎啲GAME友都冇嫌棄到佢，真係長賣長有，又可能隻GAME好賣嘅原故，而家反而多咗遊戲機中心有哩部機玩，唔知哩啲可唔可以叫做反輸入呢？(喬丹)



SATURN精選GAME

SEGA將於明年春季推出一些SATURN精選版遊戲，它們包括有《DYNAMITE刑事》、《千年帝國之興亡》、《櫻大戰》及《夢幻模擬戰3》等，售價為2800日圓，有興趣者不妨留意留意。(阿三杉淳)

《FF VII》衝破五百萬大關

《FF VII》在銷量上又有新突破，據「SQUARE」12月24日的公布，《FF VII》的全球銷量已經衝破500萬大關，日本本土約佔70%，連同歐美及北美市場穩佔其餘30%。如此佳績，實在值得恭喜、恭喜。（阿三杉淳）



GAME場發現，無良《球會》金手指

近日筆者發現係好勁場有一份《J LEAGUE創造職業球會2》嘅金手指密碼賣，本來有金手指密碼賣係非常平常嘅事，但係哩份金手指密碼嘅製作極其粗糙，一張A4紙對摺，外面影印咗個GAME嘅封面，裏面就只得幾個密碼，價錢雖然幾平，只係十蚊，但係問題唔在於佢粗唔粗糙、值唔值，而係啲金手指密碼係有問題嘅，大家買金手指密碼都係為咗玩得輕鬆啲，但係俾咗錢買密碼但係又係咁有用就無謂喇，啲鋪出埋啲咁嘅金手指密碼嚟賺錢真係幾無良。（喬丹）

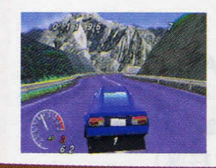
《FORMULA1 97》終於發售有期

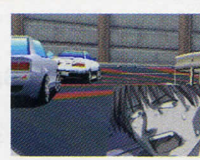


因與世界賽車聯會方面發生了版權的問題，而令發售日期一拖再拖的《FORMULA1 97》，終於決定在明年的1月15日發售，比原定的日足足遲了一季。雖不能在上一個F1年度內推出市面，但在遊戲之內，仍然會囊括了96-97年度內所有車隊和車手的資料，好讓各位玩者在參與時能得到最真實的感覺。（阿三杉淳）

新類型育成賽車GAME

QUINTET現正為SATURN開發新類型育成賽車遊戲《CODE R》，玩者的角色是一位兼職司機，需要不斷打工、賺錢、改車、賽車，最終以成為一級職業賽車手為目標。遊戲本身與《ZERO 4 CHAMP》類似，但《CODE R》卻有完整跑道，可以盡情飆車。廠方更覓得燃油供應商「ESSO」全力支持。遊戲預定98年4月發售，價格未定。（阿三杉淳）







世嘉真會大裁員？

最近Sega of America內部議論紛紛，事關有消息傳出，公司會在一月七日裁撤近200名員工，比率接近80%，當中包括不少副主席級和監督級人員，餘下的員工將負責新主機的發行事宜，至於其他兩間美國公司——Segasoft及Sega Entertainment，暫時不受影響。

而官方消息表示：「直至今日（97年12月17日）為止，沒有裁撤任何員工，亦沒有類似的計畫。」實情如何？相信要留意今個月的發展。（仁魂）

《Pocket Fighter》終於推出

Capcom宣布會把業務用遊戲《Pocket Fighter》（海外版為Super Gem Fighter）移植為Sega Saturn及PlayStation版本，推出日期未定，但肯定知道Sega Saturn版本會對應4MB RAM卡。

此外，Capcom一再證實正在製作四個N64的遊戲，第一個遊戲預計於三月在日本推出，至於四個N64的遊戲是甚麼？就沒有確實的資料，不過有消息傳出，其中一個會是洛克人，還好像是最近發售的《Rockman Dash》。（仁魂）



超任《ROCKMAN》繼續出動！

還記得在任天堂SPACE WORLD上，超級任天堂並無任何新作公布。但展覽過後，CAPCOM竟又公布會於超級任天堂推出新GAME，定名《ROCKMAN AND FORTY》，亦有最新畫面公開。形式依然一貫傳統，屬橫向動作遊戲。不過可以操縱的角色則除了ROCKMAN還有FORTY，不過推出日期及價格仍未作實。到現在竟然還推出超任新GAME，難道市場真有需求？（阿三杉淳）









REPLAY真係靚好多喎！

賽車遊戲可以說是眾多遊戲種類之中推出遊戲比較多的一種，而且遊戲的質素亦越來越高，而最新推出的《GRAN TURISMO》更是異常的出色，加上「DUAL SHOCK」ANALOG CONTROLLER，絕對使玩者有身處現的感覺。



點解要我考車牌

在《GRAN TURISMO》之中，大致上共有兩個遊戲模式，第一是「QUICK ARCADE」，其次便是「GRAN TURISMO」，第一個其實是「FREE PLAY」模式，玩者可以記擇在遊戲中可以出現的車款，而在這個模式之中，亦分有三個遊戲法，分別是「SINGLE RACE」、「TIME ATTACK」和「2 PLAYER BATTLE」，相信這三個遊戲方法，大家也不會感到陌生吧！

而《GRAN TURISMO》最吸引玩者的地方相信會是「GRAN TURISMO」這個模式了，因為這並非一個一般的賽車遊戲，首先，玩者在遊戲開始時是一個沒有車的人，而手上的資金亦只有1000000而已，最多也是買一些二手車又或是次等的新車，絕對是不夠購買那些「名車」的，而且如果玩者要參加一些高級的賽事，便要再考取一些特別的車牌，最基本的便是「B級執照」，在每次考取執照也是要通過八個的考驗才可以正式的取得該級別的執照，最難的當然是最高級的「國際A級執照」，基本上玩者要在所有的賽道上做出最快的圈速才可以取得這個執照。



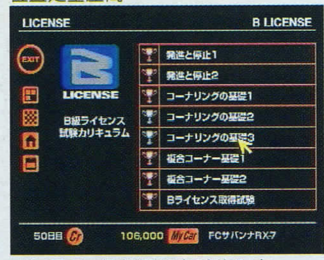
■在「QUICK ARCADE」中，甚麼車也可以選。



■這便是玩者在遊戲中的地圖，軚盤的位置是生產商。



■有乜錢，都係買二手車算了。



■這只是B級執照的考試的內容。

估唔到真係計到咁足

除了要考車牌之外，《GRAN TURISMO》有很多非常真實的系統，而最現實的便非買車的過程莫屬了，因為在遊戲之中，玩者是要自己購買自己的車輛，而且，車的零件亦是要自行購買的，所以在遊戲之中甚麼也是講錢，如果金錢不足的話便萬萬不能了。

而說到最真實的一環便是買零件了，相信大家也知道，現時的車輛大部份也不是採用其原廠零件的，不過，在《GRAN TURISMO》之中，玩者便要習慣一下使用完全原裝的零件了，因為，當玩者買了自己的車輛後，便要開始為它改裝和加強實力，而唯一的方法便是TUNE車和購買零件，可是，如果玩者使用的是「HONDA」的車，便一定要到所屬的汽車工司購買零件，其他的廠商是不會賣零件給你的，真是非常現實呢！



■大家喜歡哪隻牌子呢？

兄弟・努力搵錢啦！

已說過要用錢去買零件，那麼，錢從何而來呢？又對了！是比賽，就像一些同類遊戲(如《ZERO 4 CHAPM》)一樣，要藉着比賽得到獎金，這便是玩者的「入貨」資金，不過，這樣一來，玩者便非要有高超的駕駛術不行，因為在最早期玩者是身無分文的，可以買入的零件基本上非常少，而且車的性能亦沒有太大的改進，所以如果沒有好技術輔助的話，便會經常得到那些第二名、第三名，這些名次的獎金是非常少的，相比之下，冠軍便有100000，雖然如此，最多亦只能TUNE一TUNE車，又或是買一種「不太重要」的零件，所以，金錢是絕對影響比賽成績的關鍵要素。

幸而，考牌是不用金錢的，而且在遊戲之中，玩者亦可以免費的測試自的車的性能，其中包括了車由0至400m的加速力、由0至1000m的加速力，最後便是車的極速測試。

在這裏，筆者向各位有心玩這遊戲的玩者們提供一些要點，首先，在早期，玩者最好便是參加「SPOT RACE」的比賽，因為對手的能力不是太高，而且車輛和玩者的車亦相距不大，只要玩者小心一點駕駛的話，便絕對不會輸得太慘，甚至可以得到冠軍，這樣便可以快一點的將價格較高的零件購入，之後再參加「SPECIAL EVENT」的比賽，因為在這比賽之中的對手有一定實力，而且車輛的能力亦「有番咁上下」，再加上賽事是要連鬥三場，如果玩者的車沒有好好的改裝是絕對會慘敗的。



■有獎金，真開心！！



■大家對自己的技術有信心嗎？



■真好！這地方是免費的。

REPLAY和實際賽車的畫面差距

在開機的時候，相信大家一定給那個之精采的OPENING嚇得呆了，對！這便是遊戲最大的賣點——精采的賽車片段。不過，可能有玩者會問：「為何在遊戲之中不是這樣的呢？」答案非常簡單，當玩者完成每一場比賽之後，便可以看到自己比賽的REPLAY，只要大家不像以前的同類遊戲般「飛」了這REPLAY，便會看到這遊戲真正精采之處，對了！REPLAY的質就如OPENING一般的精采，而且由於可由多個不同的角度去看，所以就十足十像看賽車目一樣，亦因為這個原因，SAVE這些REPLAY片段的BLOCK數亦比一般的同類遊戲為高。



■這是遊戲畫面。

■這則是REPLAY畫面。



新GAME
蹤橫於異域與天際之中……
序幕故事完全剖析！
AZEL
PANZER DRAGOON RPG
ALEL~PLANZER DRAGOON RPG~
RPG
製造商：SEGA
容量：4CD-ROM
發售日：1998年1月29日
售價：6800日圓
MEM
SEGA SATURN
SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
TEXT BY 見習龍騎兵HAJIME少尉



帝國機密檔案α

ITEM

回復系

BLUE GRASS（ブルーグラス）	150 Dn	回復龍 200 點 HP
YELLOW GRASS（イエローグラス）	300 Dn	回復龍 500 點 HP
RED GRASS（レッドグラス）	600 Dn	回復龍 1000 點 HP
BLUE MANA（ブルーマナ）	480 Dn	回復龍 50 點 BP
YELLOW MANA（イエローマナ）	960 Dn	回復龍 100 點 BP
STUN CLEAR（スタンクリア）	100 Dn	解除麻痺 **（STUN）狀態
POISON CLEAR（ポイズンクリア）	100 Dn	解除中毒（POISON）狀態
SLOW CLEAR（スロウクリア）	100 Dn	解除遲緩（SLOW）狀態
STOP CLEAR（ストップクリア）	100 Dn	解除停止（STOP）狀態



輔助系

FLASH（フラッシュ）	2400 Dn	令對手睒眼，趁機逃離戰鬥
護壁 CHIP（ツァーノスチップ）	2400 Dn	在一定時間內防禦敵人的攻擊
強化 CHIP（リューウチップ）	2400 Dn	提升誘導激光（ホーミングレーザー）的威力
零件（パーツ）		
HI-VULCAN（ハイバルガン）	3000 Dn	提升手槍一次發射的子彈數目
HI-POWER（ハイパワー）	5000 Dn	提升手槍一發的威力
BERSERK AID（バーサークエイド）	9000 Dn	令 BP 逐少回復
SNIPER（スナイパー）	12000 Dn	命中弱點時獲得比平時更大的破壞力

帝國機密檔案β

BERSERK

ATTACK CLASS（攻擊型）

名稱	消費BP	效果
ダロル	20	以追蹤貫通激光攻擊
ラクマギオ	30	以光柱攻擊敵人
ダロルエンデ	45	以強力的追蹤貫通激光攻擊

SPIRITUAL CLASS（心技型）

名稱	消費BP	效果
ヴァド	23	產生高熱火球
アバッツ	38	以衝擊波攻擊
ヴァデム	56	以焦熱的大氣火球攻擊

DEFENSE CLASS（防禦型）

名稱	消費BP	效果
メリト	17	回復少量 HP
ハンヴァルグ	50	防禦敵人的攻擊並予以反擊
メリソナ	38	回復 HP

AGILITY CLASS（機動型）

名稱	消費BP	效果
ザムト	25	以複數的風之刃攻擊
ラテオ	5	逃離戰鬥
ザムハルト	56	以無數的風之刃攻擊

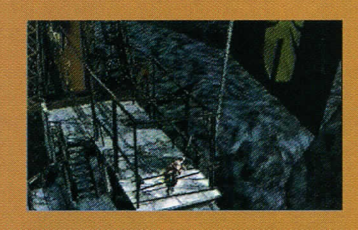
FULL-GAUGE CLASS*

名稱	龍的種類（TYPE）	效果
ケミトマ	標準型	回復最大值 2/3 的 HP
リューヴ	攻擊型	增強激光的威力
ケトキス	心技型	回復最大值 1/5 的 BP
リューリア	機動型	提升行動 GAUGE 的上升速度
ツァオ	防禦型	提升防禦力

帝國機密檔案γ

狀態異常

名稱	顯示	效果
ノーマル	NORMAL	健康狀態
スタン	STUN	麻痺 **，移動和使用 ITEM 以外的動作皆不能進行
ポイズン	POISON	龍的 HP 隨時間而減少
スロウ	SLOW	減慢行動 GAUGE 的上升速度
ストップ	STOP	不能移動
パイン	PAIN	誘導激光的威力和龍的防禦力皆降為 1/2
バインド	BIND	行動 GAUGE 減至只得一條





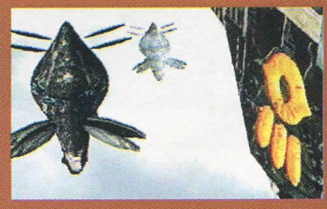
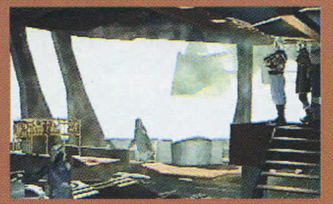






序幕



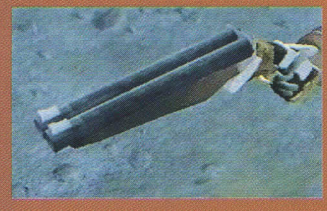







我·艾傑EDGE（エッジ）永不會忘記那一天……

那天，我一如以往的仰望着無涯的天際。和隊長受雇於帝國軍，為帝國看守舊世紀遺蹟發掘場之後一直都很平靜，看來我們這次檢到一份優差了——雖然我們連所要保護的是甚麼也不知道，同伴們也對此不感興趣，而且認為工作內容是看守遺蹟發掘場，內裏有甚麼根本不重要，那是任務以外的事。可是我並不這麼想；而且日復一日沈悶的看守工作也快叫我受不了了。突然，一陣擾攘打破了沈寂——敵人？

衝過煙霧後，在我眼前的是一隻從來沒有見過的攻性生物，到底是從哪裡來的？為了工作，我們拚命向它攻擊，但竟然傷不了那畜牲分毫。「那不是甚麼雜種來的，是如假包換的真傢伙呀……快…快去叫人來幫忙……」我知道……可是叫我捨棄眼前的伙伴逃走，我絕對做不到！可是一般武器根本傷不了牠分毫，怎辦呢？就在此時，我發現不遠處有一挺不知誰人遺下的重火器，好！「幹甚麼呀！快逃呀！」我沒有理會同伴的喊叫，一口氣衝過去把它拾起……「受死吧！」在我瞄準牠的同時，牠摺起的利爪猛然一伸，已將腳旁地板粉碎！我不得不提妷重砲暫避其鋒，但那畜牲咄咄逼人，隨妷轟隆巨響，利爪就在我身邊劃過！我身後的巨物被劃破了，內裏的是……？！





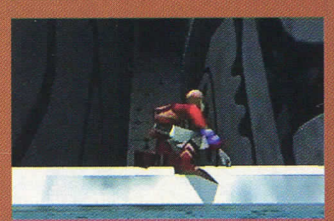

那一瞬間，我還以為死定了，可是只見那畜牲竟呆立妷，怎麼了？我回頭一看，赫然發現身後的發掘物中竟嵌妷一名少女！「艾傑！你在看那亘呀！」同伴們的呼叫令我回過神來，而那畜牲似乎也一樣，只見牠一步步向我逼近，我肩上的重砲也如箭在弦。「攻擊牠站着的地板！」閃光粉碎了臨時搭建的踏板，白色的身軀隨即落下，為腳底的黑暗所吞噬……我也隨之頹然坐在地上。同伴說「那傢伙沒有這麼容易死的，快點出去吧！」

我們步出採掘坑時，無情的槍聲突然響起。「隊長！」只見隊長倒下了，在我眼前帶着面具的大漢也緩緩將持槍的手放下了。在他身後還有二名身穿軍服的男子。在空中，帝國軍的戰艦在俯視着……等等！帝國軍？不是我們的顧主嗎？可是又是一槍，冷冷的語調在說「『自己人』？到此為止了。」接下來，奪去了兩名同伴性命的槍管對妷我！但因他身後的中年人開口而沒有動手「札斯特巴（ツァスタバ），雜魚而已，我們沒有時間。」邊說便邊向採掘坑走去「那……那是」中年人聽到後停下腳步，轉身望妷我「你看到了？」「是人！」我正想說下去，可是來自後腦的一擊使我昏倒……







轉捩點

當我醒來時，只見少女所在的發掘物伴隨着戰艦逐漸遠去。

「那是？畜牲！等等！」我追上去，但一陣冷笑使我停下，札斯特巴——那面具大漢在小型戰機上舉槍望向我。然後槍聲一響、突如其來的衝擊、我只感到我自山崖跌下……

死亡的感覺是怎樣的呢？我感到我一直往下掉落，很深很深，不知過了多久，我的意識已逐漸遠去！一股熱流猛然傳入體內，我發現我身處於碧藍池水中。

「……沒有死……」我馬上游向岸邊

「得救了？」

我似乎身處於遺跡的底部，周遭的境物都很奇怪。我四處張望有沒有可回到上面的方法，發現了一些四角錐體，這些舊世紀的發掘物竟然是可以打開的，在內裏有一些東西，雖然暫時不知道有甚麼用，但似乎拿掉了也沒有問題，帶在身上好了！我拿到了一根舊世紀的手槍(ハンドガン)，雖然不知道是否運作正常，還是拿了比較安心。同時我還找到像是升降機鑰匙般的東西，如果有升降機的話，就可以回到地面了……可是在哪裡？









在天花板上有一幅舊世紀的紋章***，會是傳說中的龍嗎？不過那跟我沒有關係，我只想找升降機而已……

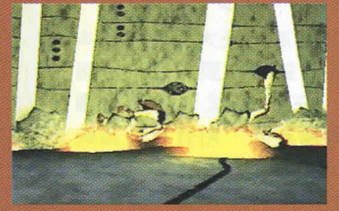
咦，地板好像怪怪的，還有兩根和先前那些不大相同的東西，先後把鑰匙放進兩根柱子，柱子馬上降下不見了。我走到兩根柱子之間一塊特別小的地板上，發覺似乎是會動的，姑且試試吧！(外に出る)沒想到地板真的動起來，真是太幸運了！

當升到頂層時只見四周還是黑漆漆的，似乎到地上還有好一段路要走。正當我納悶時，身後有東西掉落在地上的聲音，雖然不知是甚麼，但似乎是從上面跌下來的。我知道不安、恐懼的心情已完全在臉上表露出來，但我還是得硬着頭皮轉身視察一下。回頭一看，只見無數如同紅寶石般的目光在黑暗中散發濃濃的殺意，那是獵食者望着獵物的眼神……

在黑暗中慢慢浮現出無數攻性生物的輪廓，那一身慘白的甲殼和外觀令我記憶猶新，不久前我和同伴們不是在地面上和它交過手的嗎？不過這次不是一兩隻，少說也有二、三十隻！









既無退路，我唯有拔出了腰間的手槍，指嚇來犯者。當然，對攻性生物來說可不會就這樣罷手，我瞄準其中最接近的一隻，扣下扳機。卡嚓，沒有反應。我再三嘗試，但始終沒有反應，果然是舊世紀的遺物……

轉眼間攻性生物已近在咫尺，我已無計可施，一隻已費盡心力，何況是如此境況，如此數量？望着為數眾多的攻性生物，我一步步向後退，可是已再無路可逃了！突然，一陣強光從上而下劃破黑暗，在上空分裂為好幾度光柱，各自向眼前的攻性生物激射而出。光束如同有生命般，以弧型軌跡直貫目標物，只見白光一閃，眼前僅餘無數焦黑破片。我仰首一看，只見傳說中的龍(ドラゴン)在我眼前出現！牠從上急速衝下來，我不自覺的立即抱頭急竄，但再抬頭卻不見其影蹤。四顧張望之際，牠又突然在我身後出現，徐徐降在我跟前。

我和眼前的龍四目交投，只覺無數影像在腦海中一一浮現。那是牠的記憶嗎？我看到遺跡中的少女、龍騎士****、攻性生物、紋章、穿軍服的中年人，與及……我自己？！最後的影像是湖中的一座塔，與及略過的龍……









「現在的是？」定過神來，我還是我，還是身在遺跡深處，被黑暗環抱妷。

只見龍在那裏一動也不動。

「是叫我坐在你身上嗎？」龍似是明白般吟叫。

我環視四周皆無重返地面的方法，乘上牠似乎是唯一可行的辦法。況且牠看起來也沒有加害我的意思，於是，我懷着戰戰兢兢的心情站起，一步步向牠走近，然後騎在他身上。

我甫一坐上，龍便鼓動起翅膀，緩緩向上飛去。

四周的景物逐一向下沉，溶入足下無盡的黑暗之中。我乘着傳說中的攻性生物——龍。

15 歲少年艾傑和龍的傳説正式展開

*註一：不須消耗BP，但要3條行動GAUGE

**註二：STUN意為昏眩，但在這隻遊戲中被定義為「麻痺」

***註三：這圖案曾在前作《I》的ENDING中出現

****註四：《I》的OPENING？

THE C FILES

構成：J.J、子濃



■在下每天就是這樣子待在一個指定的房間內不斷重覆的玩《BIO HAZARD 2》，而所用的金碟則是有齊所有CG及爆機的 MASTER碟，並非翻版所售的前期開發中版本。

今期「THE B FILES」會暫時改名為「C FILES」〈CAPCOM FILES〉，介紹一些日本攻略之行中的所見所聞，和大家一起看看這經典作品到底是在怎樣的環境之下開發出來的。



■這次除了我們香港的遊戲雜誌外，亦有其他國家的人同時在攻略這遊戲，他們並非來自美國、英國、歐洲、印度或俄羅斯……而是CAPCOM在台灣的版權代理人「龍勇」公司的三位高手。難得遇上外國的同行，當然要合照一張吧。

FILE#08「THE C FILES：CAPCOM 大阪本社大樓」



CAPCOM的本社大樓位於日本大阪的本町。這裏主要是用來洽談生意之用，在2F便設了多間會議室，而在會議室外，則有着多個裝滿CAPCOM商品的飾櫃，但最令人眼前一亮的，要算是那個放滿了無數獎牌獎座的櫃，這可算是代表着CAPCOM一直以來在遊戲界之中的成就；希望這次《BIO HAZARD 2》能為CAPCOM帶來更多獎項吧。

■據說，在這座大樓的頂樓有直昇機場……即使在香港的公司中，亦甚少能有這種規模的。

FILE#09「THE C FILES：BIO HAZARD 2 開發部」

除了本社大樓外，在相距不足半條街的距離外，便是負責各類型遊戲開發的「CAPCOM研究開發大樓」的所在地，而每天在下就是在這邊研究攻略法的。

既然有這麼難得的機會，當然希望能一睹《BIO HAZARD 2》開發部的情況吧，在負責海外事務的大野先生的穿針引線下，在下亦總算能在離開日本前參觀一下其開發部的情況。感覺上沒有想像中的混亂（雖然後來米奇斬釘截鐵地說他上次去的時候混亂得多……），在參觀的時候，各開發人員正在忙於作遊戲的最後調整，而各人枱頭的CUSTOM機則實在令在下大開眼界，印象最深的，相信還要算是那台改用了街機控制桿來操作的開發機器。









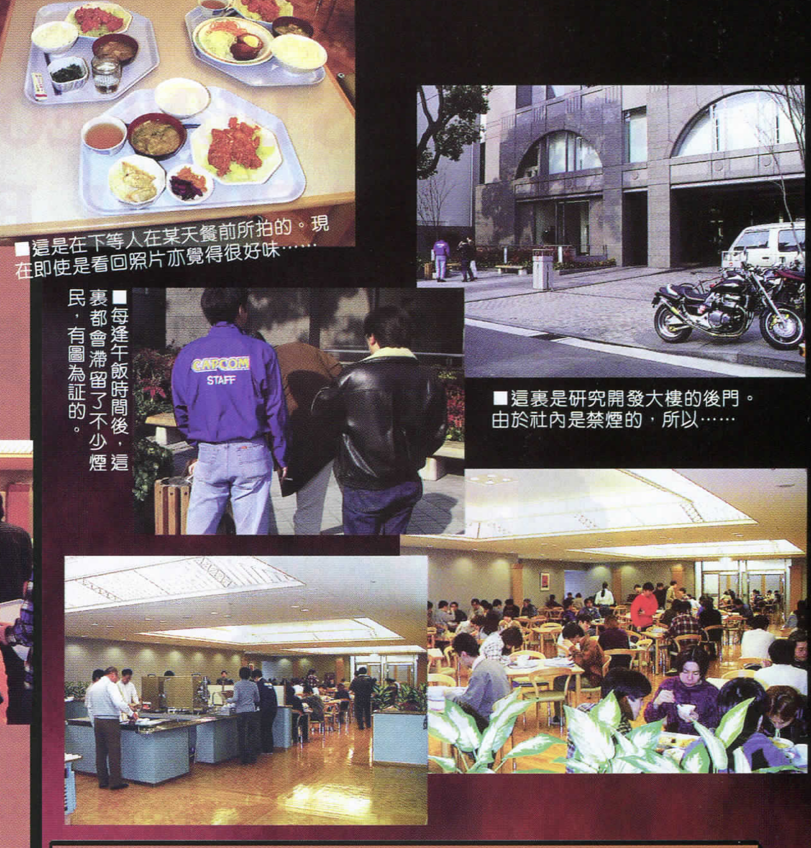
FILE#10「THE C FILES：豪華！CAPCOM社內食堂」

接下來輪到談一些研究開發大樓內的設施。作為一個大機構，社內食堂是不可缺少的設施之一，但CAPCOM則對食堂的環境相當講究，看上去根本就和餐廳沒有分別。食堂內採用半自助形式運作，取食物的時候有點像香港的美食廣場，不過顧客可以先行隨意取下心目中想要的食物或飲品，到食完後才將食物盤拿到收銀處付款。

食堂內的定價可算是比市價稍低，但水準則非常之高，所以是很受社內員工歡迎的，希望他日《遊戲誌》能有一個這樣的社內食堂吧……







■這是在下等人在某天餐前所拍的。現在即使是看回照片亦覺得很好味……

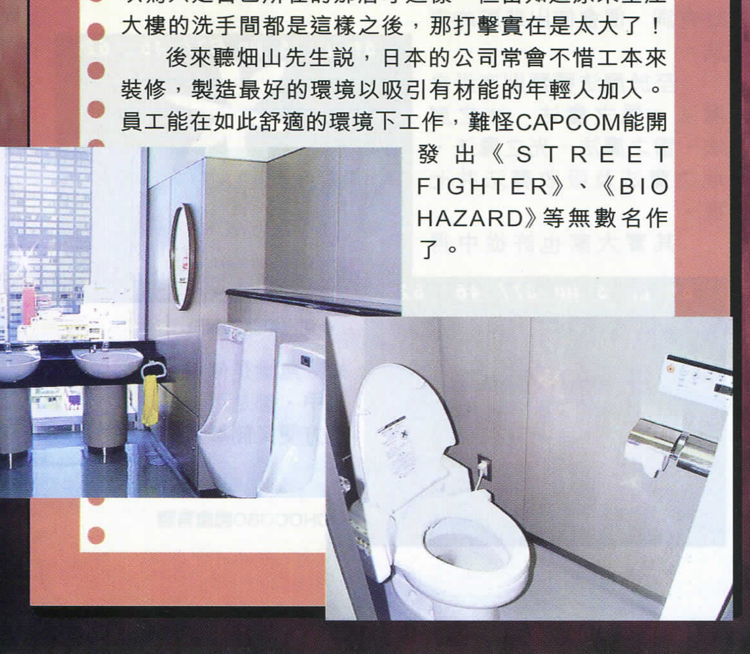
■每逢午飯時間後，這裏都會滯留了不少煙民，有圖為証的。

■這裏是研究開發大樓的後門。由於社內是禁煙的，所以……

FILE#11「THE C FILES：究極！CAPCOM社內洗手間」

以上介紹的未算利害，最令在下吃驚的還是CAPCOM的社內洗手間……怎會有這麼多掣的！？怎會這麼先進的！？竟然比酒店的還要豪華！最初我還以為只是自己所在的那層才這樣，但當知道原來全座大樓的洗手間都是這樣之後，那打擊實在是太大了！

後來聽畑山先生説，日本的公司常會不惜工本來裝修，製造最好的環境以吸引有材能的年輕人加入。員工能在如此舒適的環境下工作，難怪CAPCOM能開發出《STREET FIGHTER》、《BIO HAZARD》等無數名作了。



FILE#12「BIO HAZARD 2 商品限量發行中」

某天工作中的時候，突然發現CAPCOM的員工之中有人穿着一件很特別的外套，在追問之下，才知道原來為了配合《BIO HAZARD 2》的推出，CAPCOM製作了一系列《BIO HAZARD 2》商品推出市面發售，不過因為數量有限，除了郵購的方法外，現貨就只在東京涉谷的「TOWER RECORD」發售，不過據可靠的消息透露，香港很快也會有這些商品發售。（←廣告）

■外套前面是遊戲名字的縮寫B H，背後則是LEON等人所屬的R.P.D.字樣。

■在左肩位置則有着「S.T.A.R.S.」的隊章。



CHOCOBO'S DUNGEON-AOTHER STORY OF FINAL FANTASY



一隻鳥類動物的冒險旅程

文：仁魂



在《FINAL FANTASY》首次登場，可愛的CHOCOBO便成為大家的寵兒，並且一直在系列都有出現的配角。時至今日，CHOCOBO終於可以擔任主角，為了挽救村莊的危機，它毅然踏上冒險之旅。

真正的怪獸物語



除了CHOCOBO之外，《CHOCOBO'S DUNGEON-AOTHER STORY OF FINAL FANTASY》會有由《FINAL FANTASY》第一作開始，至《FINAL FANTASY VII》的十年間出現過的怪獸，換言之，大家能夠見到史萊姆、龍王巴亞武特等等的英姿，可說是《FINAL FANTASY》怪獸物語。

又實時，又回合？

今次遊戲的戰鬥系統，並不只是採取由第四作開始，已經存在的實時戰鬥系統「ATB」那麼簡單，而是把它更加改良，便是名為「回合制實時戰鬥」(TATB)的系統，使大家有更為緊湊及精采的戰鬥。

何謂「回合制實時戰鬥」？從遊戲中所見，當CHOCOBO接近敵人時，立即見到其下方多了一條計時棒，如果以為一如《FINAL FANTASY》系列般，全滿後才可行動的話，你會發覺情況也不是這樣，因為大家能夠隨時攻擊及逃跑，那麼實況又是甚麼呢？

如果大家留意觀察的話，可以發覺若那條計時棒全滿後攻擊，其攻擊力與未滿時相比，增強了好幾倍。





使用魔法極簡單



◆選取魔法書

一隻角色扮演遊戲當然不乏各式各樣的魔法，希望CHOCOBO使用魔法？最先決的條件是必須找到一些魔法書，然而在可以攻擊範圍內，按△掣喚出視窗，選擇第一項，再選取魔法書及攻擊目標，之後可以看到計時棒變成藍色，全滿後便會見到CHOCOBO坐下來，唸唸有詞，便會使出華麗的魔法。

至於魔法種類則有炎之魔法、風之魔法、冰之魔法、雷之魔法、光之魔法、地之魔法及吸收魔法共七種。

其實大家也許從中得知，無論是使用道具、裝備盔甲，都是用這方法執行，既方便又簡單。

◆使出華麗的魔法

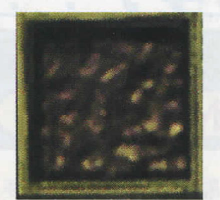


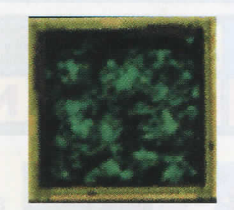
◆CHOCOBO唸唸有詞

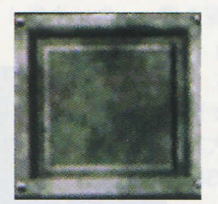


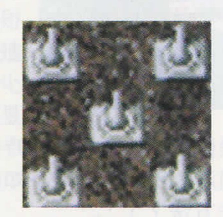
陷阱四處在

迷宮中除了各敵人之外，當然也有各種陷阱等待CHOCOBO的到來。


泥沼陷阱


有毒泥沼陷阱


墜下陷阱


爪床陷阱

玩組合遊戲？

這遊戲還可以讓大家在迷宮內的魔法爐及合成屋，自行組合一些物品，例如：木爪甲加鐵爪甲會變成另一爪甲，仁魂就試過把不同種類的物品組合成其他東西，所以大家可以慢慢發掘其中的秘密。



操作說明

方向掣	移動
×＋方向掣	疾走
R1	探索前方
□ ＋方向掣	原地轉身
○	攻擊
L1	投石

強勁！官方金手指密碼？

《CHOCOBO'S DUNGEON-AOTHER STORY OF FINAL FANTASY》更附加一些SQUARE遊戲的強勁記錄檔案，當中包括《Final Fantasy VII》、《Front Mission II》、《Tobal No.2》、《Final Fantasy Tactics》、《Saga Frontier》、《Einhander》及《武士道之刃》。

如何厲害？試用《Final Fantasy VII》第一個檔案（1 block），這便是一開始有齊所有道具（每款的數量高達99，當中更包括Level 4的 Limit技）和武器，以及Level 1至3的Limit技。

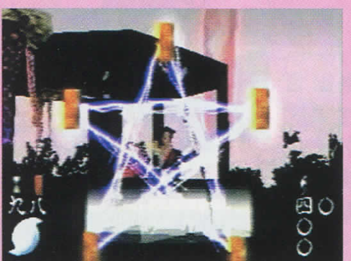


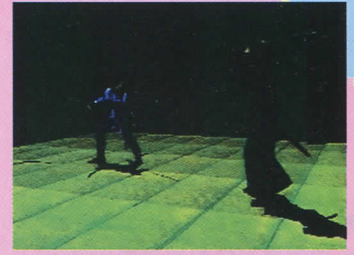
新遊戲初看

大家亦有機會欣賞其他即將推出的遊戲短片，當中包括：——


《Parasite Eve》


《Front Mission Alternative》


《雙界儀》


《武士道之刃 2》

試玩新作



同時，大家也能率先試玩《Xenogear》，享受一下其華麗的戰鬥畫面。

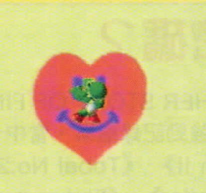


恐龍仔YOSHI並非首次成為遊戲的主角，在超級任天堂時代也曾努力保護過嬰兒瑪利奧，現在牠再次於N64擔挑大樑，那麼這一次又有甚麼經歷呢？

YOSHI STORY
不再是某人的保母了！！

文：仁魂

ACT
製造商：NINTENDO　發售日：已發售　容量：卡帶
售價：6800日圓　對應振動器
NINTENDO 64



在《YOSHI STORY》之中，YOSHI們聯成無敵恐龍戰隊去力拒大魔龍。玩法很簡單，玩者要控制這群恐龍仔完成六大難關，而每個關版都有四個難度不同的地段，當然最初都只可以進行第一個地段，待你順利通過後，其餘的地段才會陸續出現，留待大家下次去挑戰。

遊戲中共有六隻恐龍仔可供選擇，但其中一隻戰死沙場之後，就會給敵人擄回城堡，玩者只能另選一隻再次進行遊戲，當全數被擄走之後，遊戲便會玩完。



至於過關條件，基本上是要取得共三十個水果便可，即使沒有走訪所有地方，也能夠過關，是不是很容易呢？嘿......你以為啦！事關遊戲中有不少地方，是考驗玩者的操作技術，更有很多時侯令大家滿頭額汗，所以又怎能不知道YOSHI的操作方法？！



YOSHI 的行動

3D 模擬桿——

在陸地上，按左右的話，便是前後移動，在水中的話，便是綠波暢泳。如果見到問號方格，更能使用3D模擬桿推動。另外，拉下的話，大家是會見到熟悉的動作：「掩耳盜鈴式蹲下動作」，想起來其實是YOSHI把這動作教給瑪利奧的嗎？


◆掩耳盜鈴式蹲下動作

A 掣 ——

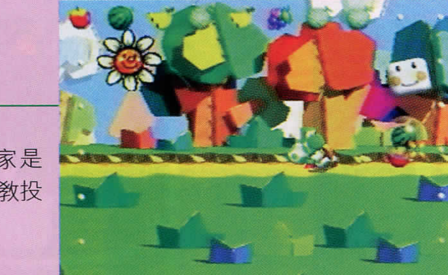
就是跳躍動作，當然跳起之後，是可以踏扁敵人。此外，按3D模擬桿左右，再按A掣的話，能夠作出更遠距離的跳躍，而大家緊按A掣，YOSHI會努力走動在空中短暫懸浮，還有跳起時，拉下3D模擬桿，便見到牠急速插水式墜落。


◆ 空中短暫懸浮


◆ 急速插水式墜落

Z 掣或 C 掣——

投出彩蛋，大家是能夠以3D模擬桿調教投射方向。



R 掣 ——

探索隱藏物件，假若有所發現的話，YOSHI的呼吸聲便會加速。

B 掣——

YOSHI會伸出舌頭，除了可以食生果、食蛋和食敵人之外，也可以黏住一些感嘆號圓球，有時仁魂不禁懷疑它不是龍屬生物，而是一隻青蛙！



其他操作——

L掣　：開啟或關掉遊戲畫面中的水果顯示計。
十字掣的上下：拉大縮小遊戲畫面中的水果顯示計。

生果的秘密

大家選擇了版數之後，便要隨機抽取生果種類，有甚麼用途的呢？其實生果除了可以用來過關之外，也能夠補充體力。今次體力是以向日葵圖案來表示，向日葵總共有八片花瓣，換言之你有八個體力數值，每當受到敵人或陷阱攻擊，和錯食敵人或辣椒的話，是會有所扣除。至於增加體力的方法如下：——



食下所抽取的生果：增加八片花瓣。
食下喜歡的生果：增加三片花瓣。
食下蜜瓜：增加三片花瓣。
食下喜歡顏色的東西：增加三片花瓣。
食下其他生果：增加一片花瓣。



YOSHI？YOSHI！



紅色 YOSHI
喜歡顏色：紅色
喜歡生果：蘋果



粉紅色 YOSHI
喜歡顏色：紅色
喜歡生果：蘋果

黃色 YOSHI
喜歡顏色：黃色
喜歡生果：香蕉

藍色 YOSHI
喜歡顏色：藍色
喜歡生果：葡萄



蔚藍色 YOSHI
喜歡顏色：藍色
喜歡生果：葡萄





綠色 YOSHI
喜歡顏色：綠色
喜歡生果：西瓜

遊戲部分提示



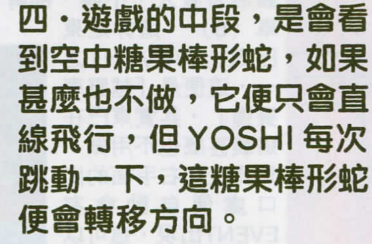
一・在遊戲中會有一些白色方格，大家撞上之後，能夠得到一些提示的。



三・每個地段都有四個圓形人睡着，當大家弄醒它們之後，是可以藉此去到所希望的部分。

二・ 最初的地段是有攔路者，沒有甚麼方法可以避開它，惟有用急速插水式墜落震開它，然後跳躍過去。





四・遊戲的中段，是會看到空中糖果棒形蛇，如果甚麼也不做，它便只會直線飛行，但 YOSHI 每次跳動一下，這糖果棒形蛇便會轉移方向。





我是東巴

真係人都俾豬玩死！



「豬」——一種大家日當也會經常吃的東西，不過，在新遊戲《我是東巴》之中，豬便是玩者最大的敵人，而且不更時會將玩者推進絕望的深淵之中呢！不知大家玩完此遊戲之後會否對豬產生抗拒呢？

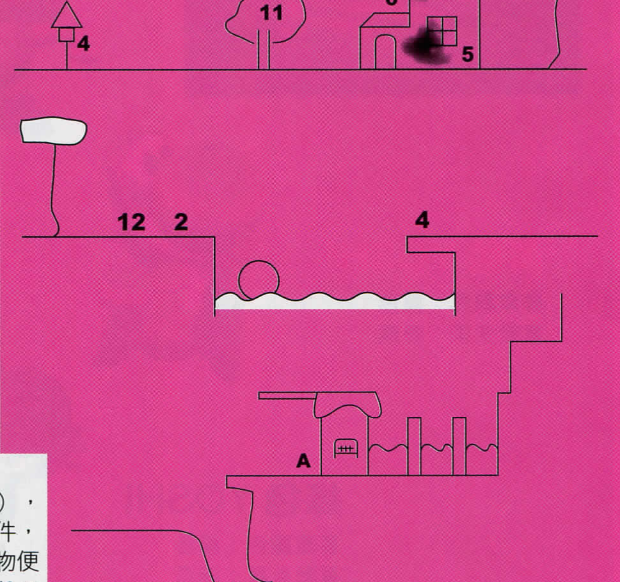
前段EVENT簡介

將霧吹散（霧を吹き飛ばせ）

當玩者一直的向前行，會到達在「開始之村」（始まりの村）盡頭的小屋，在那裏，又會有另一個人出現，那人因為前方太大霧而不能前進，所以東巴便要為他解決這個問題。只要東巴走到「開始之村」的「內線」，走到村口的位置，便會見個郵箱，攻擊那郵箱，便能得到「瘋狂龍卷風」（あばれ竜巻），拿着這龍卷風走到屋頂的位置使用，便能將前方的濃霧驅散，東巴便能繼續他的旅程。

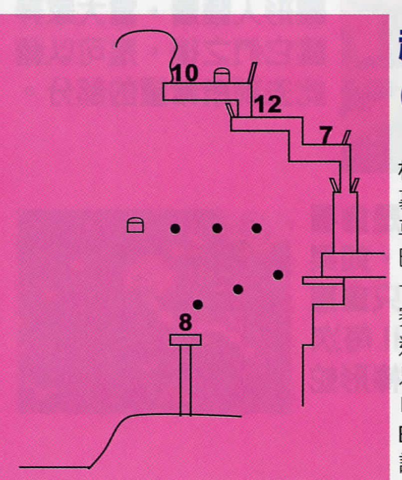
將青蛙放回水中（カエル水にかえる）

在「開始之村」（始まりの村）的中央，東巴會見到一些紫色的野草（1），只要東巴將這些野草斬開，便會有一隻青蛙從當中走出來，東巴要將牠捉住，這樣便開始這個任務。究竟東巴要把青蛙送到哪裏呢？答案是在「開始之森」（始まりの森）外線盡頭的小屋之後的湖（2），只要到達那裏，青蛙便會自動跳入湖中，而且東巴亦可以得到分數和1 UP作為獎勵。



猴子喜歡的食物（サンタの好きなもの…）

在「開始之村」（始まりの村）道路的外線之上，是有一顆大樹的（3），在這大樹之中有一隻猴子，這隻猴子是會幫助到東巴的，不過牠卻要交換條件，便是要東巴為牠找一種牠喜歡的食物。相信大家也十分楚，猴子所喜歡的食物便是「香蕉」了，不過在裏可以找到香蕉呢？答案便是在「開始之森」（始まりの森）外線盡頭的小屋之後的湖，東巴雖然不懂游泳，不過有皮球之助，東巴總算可以從對岸的人的手中得到香蕉（4），當東巴將香蕉帶到給猴子之後，牠便會導東巴DASH的方法，方法是按着口掣來行走，這便是DASH的方法。（不過在牠未教東巴之前，東巴是不能使用的。）



越野車賽道（モトクロスコース）

在「開始之村」（始まりの村）的盡頭是有一座小屋的，在那裏然沒有人，不過，卻有一部越野車（5），這亦是東巴遇上的EVENT之一，這便是「越野車賽道」，其實東巴在這裏甚麼也不用做，只要走到右手面的出口處便自動會有EVENT出現，這可以說是遊戲之中最易達成的EVENT了。



蛋的 裏面（コッカタマゴの中身）

當東巴見到100年老人之後，他便會要伎東巴為他找尋4隻小鳥，不過其實東巴一早已經將這些小鳥隻齊了，因為在前往100年老人的途中東巴已經見過牠們了，因為這些小鳥便是在那些「大蛋」之中，只要東巴將那些蛋打開便可以得到這些小鳥，牠們的位置分別是（6）、（7）、（8）、（9），只要將這4隻小鳥送到100年老人那裏便算完成任務。



與100年老人相會（100年老人との出会い）・100年老人的說話（100年老人の話）

在遊戲一開始，在一進入「開始之村」（始まりの村）後，便有人和東巴說話，他便是要東巴往見100年老人，不過，如果玩者要見到100年老人，便一定要先通過「開始之村」（始まりの村）和「開始之森」（始まりの森），所以，東巴一定要先處理了「霧」的問題才能通過。基本上到達了「開始之森」（始まりの森）之後，東巴只要沿着右手邊的路一直上便能到達100年老人的小屋（10），一到達那裏，便能完成2個任務，它們分別是這個「與100年老人相會」、「與100年老人說話」，當然，如果東巴已隻齊4隻小鳥的話，便能完成3個任務。

在與100年老人的談話中，東巴知道要對付「魔豬」，便要往找矮人族找長老，而且有一種道具可以助東巴回到100年老人這裏，那便是「100年鈴」（100年のスズ），不過這鈴已不見了。這個「100年鈴」其實是在一個非常易見的地方，那便是在「開始之村」（始まりの村）之中的一棵樹之上（11），那便是在近盡頭小屋之前的那棵大樹之上，因為100年老人給了東巴「100年之鍵」（100年のカギ），所以，東巴已有能力開啟一般的寶箱了。

AP BOX（AP ボックス）

這是一個頗易完成的任務，因為這其實是要玩者取得一定的分數，大家會看到在右上角有一個數字，這便是東巴得到的AP了，只要東巴取得100000的AP便能夠到湖的前方，那裏有一個寫着「AP」的箱（12），只要有足夠的AP便能打開這箱，取得獎勵。

吸取說話！（コトバを吸いとろう！）

從100年老人家上方的出口一向前行，便能夠到達「矮人之森」（ドワーフの森），當東巴第一次進入這森林時，這裏是非常和平的，甚麼危機也沒有，而在東巴面前會出現一些矮人，不過由於東巴不懂他們的語言，所以東巴要先學懂他們的語言，方法是將他們捉住，只要將所有的矮人也捉住，便能學懂他們的語言，沿着森林中的路便能見到所有的矮人，而最後一個是通過「矮人村」（D）之後長老居住的地方之前，之後東巴便能聽得懂矮人的說話，不過，這時之後，森林便會變成了魔豬的天堂。

拯救矮人（ドワーフを救え）

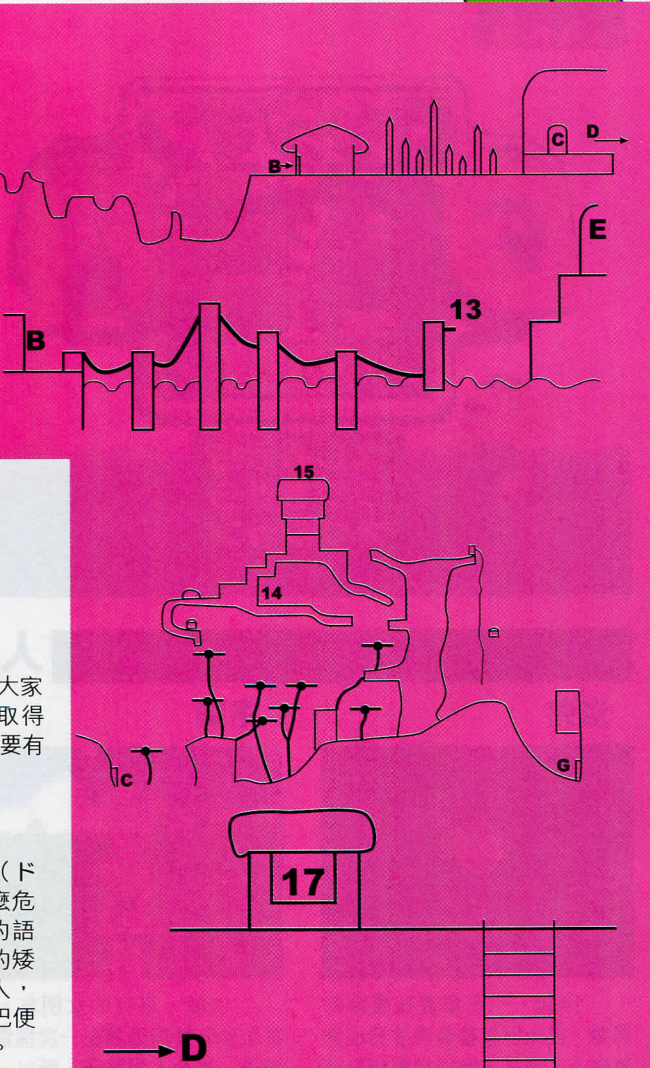
在「矮人村」之中，東巴知道了有一些矮人不見了，應該是被困在森林之中，所以東巴又要出動了，玩者要留意這個森林是非常的大，除了剛才的一大段直路之外，當玩者通過了中間的木屋（B）而到達的湖及通過村前石屋（C）到達的的地點也是森林的一部份，所以不見了的7個矮人便是在這廣大的地方之中，記着，他們全是在那些吊在半空中的「白球」之中，又或是在插在竹枝上的白球之中東巴一定要將這些地方詳細調查清楚；此外，東巴在（13）的地點更可以得到一個「桶」，這個桶是可以盛水將在森林中的火種消滅的，方法是利用這桶在（C）之中收集從上而下的水點，只要收集3滴便算完成，可以將火種消滅。

迷途的矮人小童（まいごのドワーフ）

除了7個矮人之外，亦有一個「小矮人」不見了，這亦是東巴的任之一，所以東巴又要再到森林一行，這個小孩在哪裏呢？原來那小孩是在地點（14），這地方是不難到達的，不過要留心在那裏的「活動板」，而且要好好的利用那些給東巴旋轉的地方。

矮人族的長老（ドワーフの長老）・森林封印囊（森の封印ぶくろ）

當東巴順利救出所有的矮人之後，便能和長老談話（17），而且從長老的手上得得一件可以將魔豬封着的寶，那便是「藍色封印囊」（青い封印ぶくろ），不過要用這東西便要到一個名叫「大鳥山」的地方了。



看看遠處（のぞいてごらん？！）

在救出小孩不遠的地方，應該說是在上方的地方是有一個台的，這個台是非常高的，不過如果東巴跳到這台的時，便會發現原來在那裏是有一支望遠鏡的（15），只要東巴將這望遠鏡放回台中時，東巴便會見到在海中央有一個非常可怕的島………

往大鳥山（大トリの山へ）・瘋狂的笑！（とびっきりの笑がお！）・涼的哭？（とびっきりの泣がお？）

由於得到矮人長老的指示，東巴便向大鳥山前進，不過，要到達這地方便要先要通過一個矮人守衛，至於這個守衛在哪裏？他便是在（C）地點右上方盡頭，他的要求真是有趣，首先，第一次他要東巴「笑」，好！東巴如果真的要笑，便要到左方的林中一行，因為要笑，便要吃在林中的「笑菇」，在那裏，菇的種類也非常多，其中那種「紫白間」的便是「笑菇」；當完成「笑」之後，跟着他又會叫東巴「喊」，笑要吃笑菇，喊當然要吃「喊菇」，而喊菇便是那些「橙白間」的，只要吃齊兩種便能前往「大鳥山」。





ROCKMAN DASH

By: Agent X · Glen

RPG　製造商：CAPCOM　售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

操作方法

方向鍵............... 角色移動	L1/R1 鍵 + X 鍵 .. 側閃
X 鍵.................... 跳躍	L1/R1 鍵 .... 左右方向轉動
○ 鍵 + 方向鍵 .... 慢步移動	R2 鍵 + 方向鍵 .... 全方位視察
方向鍵 + ○鍵 ..... 90 度方向轉動	△鍵 .... 特殊武器
	□ 鍵 .... 射擊
	R2 鍵 + □鍵 .... 自動鎖定射擊
	○鍵 .... 調查／對話

人物介紹

洛克



14歲，一名棄置在遺跡的男嬰，後由巴里魯發現並將他撫養成人。現在跟隨巴里魯到各地發掘遺跡，主要負責進入遺跡中探索。無人知道他的身世以及來歷，不過其人身手敏捷，當中隱藏的能力高深莫測。

洛露



14歲，洛克的女朋友。由於年幼時雙親因為在一次探索遺跡後，從此人間蒸發，所以一直都由她的爺爺巴里露照顧。為人積極樂觀，而且在機械方面更是天才一名；主要負責協助洛克進行探索以及駕駛飛船。

巴里魯



洛露的爺爺，年輕時是一名活躍的文明探險家。在當時來說，他的表現受到不少人的稱許；不過歲月催人，最後終於引退而將探索的工作交予洛克，自己則憑著豐富的經驗為洛克提供助言，解決疑難。

狄他



巴里露在遺跡中發現洛克時，他便在洛克的身旁。和洛克一樣，其身世及來歷都是一個謎，亦無人知道他的真正身份。不過，他和洛克之間似乎有著一些特殊關係，或許是和洛克身世有關的重要人物。

空賊三人組

狄西魯



29歲，是空賊的大首領，亦是多倫及邦的兄長。惡名昭彰的他，常常略奪別人的財寶；加上為人甚為精明，所以是空賊行動時的策劃人以及作戰的總指揮。閒時愛閱讀、看動畫、收集玩具及模型等。

多倫



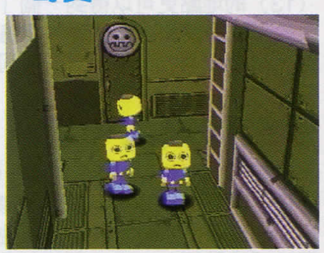
14歲，另一名出色的機械天才。工作方面，主要負責飛船的整備、戰鬥機械設計以及製作等。從外表看來較為成熟的她，對於戀愛方面仍然抱著純真的態度，所以有時會不自覺地流露出少女的可愛，但何解她對犬隻會非常害怕呢？

邦

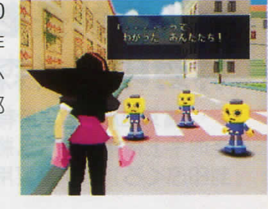


是狄西魯及多倫的弟弟，外型非常巨大的他，一點都不覺有令人生畏的感覺，反而是一位十分得意的人物。

哥寶



負責操作機械及戰鬥，總共有40人，非常忠心的部下。



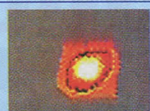


ITEM 介紹



寶石(ディフレクター)

世界最貴重的資源之一，可以作為金錢般來使用，亦是買武器及裝備的必要東西。



Energy Cube(エネルギーギューブ)

將生命力濃縮成一個小球體，用來回復小量能源。



Energy Bottle(エネルギーボトル)

同樣將生命力濃縮於一罐子，而回復能源的多少則根據罐子的容量來厘定，不過玩者是可以到Junk(ジャンク)屋中將罐子的容量增大以及補充。



Helmet Parts(ヘルメットパーツ)

單簡來説，就是頭盔；當玩者為洛克裝備好之後，就算受到敵人攻擊，也不容易倒在地上。



Armor Parts(アーマードボディ)

作用和一般的盔甲相若，都會減低傷害的程度。



Jump Parts(ジャンプパーツ)

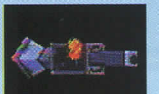
可以增加跳躍力的工具，那樣本來一些不能到達的地方亦能去到了。



Dash Parts(ダッシュパーツ)

裝備好之後，便可以駛出Dash動作。但在Dash時，是不能再有任何動作的，所以最好是在回避時使用。

特殊武器介紹



Power Blaster(パワードバスター)

長距離狙擊用武器，攻擊力不錯，而且射程遠；不過連射方面較弱，故此不適宜在近距離使用。



Machine Blaster(マシンバスター)

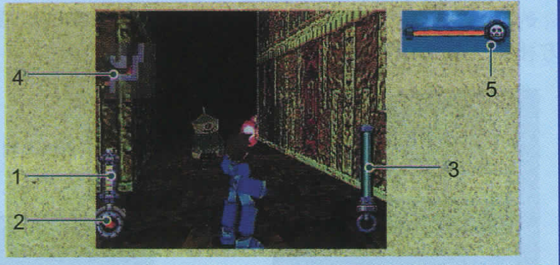
近接戰用武器，連射速度高；可惜攻擊力較弱。



Spread Blaster(スプレッドバスター)

超近距離武器，當中會放出多個威力強勁的爆彈，攻擊力方面無可置而。

戰鬥畫面



1. 生命計：當受到攻擊時，生命計會出現閃爍現象，這時便因為機能停止而需要等待一段時間後才能使出特殊攻擊。
2. 警報燈：當敵人進入視界之後，便會亮起以提醒玩者作出反應。
3. 特殊武器表：右手特殊武器的殘餘量。
4. 地圖：若在Option中「地圖表示」選擇On的話，便會自動出現。
5. 敵人生命計：在與敵頭目作戰時，就會出現。

BOSS 1 －塔中遺跡

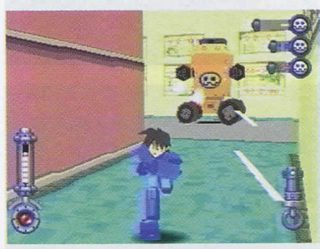
由於是遊戲之初，故此敵人的難度並不算很高，可以説是為玩者提供一個熟習戰鬥技巧的機會。敵人的體形巨大，移動的速度並非太高，所以玩者每次只要避開其右腕的攻擊，邊走邊射之下，不消一會便可將其解決。



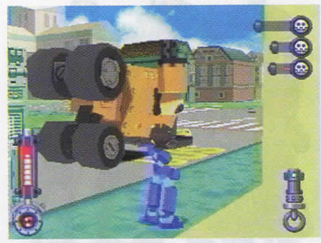
■簡單一句：大而無當。

BOSS 2 －三對一？！

這次玩者終於遇到真正的敵人了，而且還要以一敵三，情況的確對洛克甚為不利。不過，由於作戰的目的是要在三部機體中奪回一條遺跡門鍵，所以玩者只要能夠擊倒那部藏有門鍵的機體，便可以繼續遊戲；當然玩者是可以將其全部擊毀，以增加收入來購買裝備。至於攻擊方面，玩者應多加善用街道這等有利地形作為回避，然後集中火力攻擊其中一架，切勿逞一時之快而與敵人硬碰。另外，攻擊前最好先到Junk屋購買一些回復體力的工具，以備不時之需。



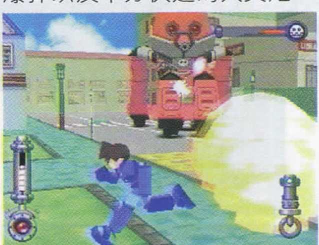
■ 好好利用地形，是致勝之道。



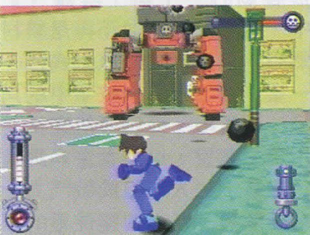
■ 終於擊毀一架，好！

BOSS 3 －多倫出場

遊戲似乎並未讓洛克及玩者有喘息的機會，當擊敗那三架敵機之後，空賊三人組其中一位成員多倫，終於出場來與玩者打個招呼。攻擊方面主要有三種，包括：一枝會作出亂射攻擊的重機槍、威力強勁的爆彈以及十分快速的火炎炮。故此，玩者應盡量避免與敵人過份接近，更不要待在敵人前方太久。另外，玩者亦不應過份依賴建築物來作為掩護，因敵人的武器甚強，連建築物都難免會受到破壞而被夷為平地，之後市長便會向你索取賠償，到時真是賺埋亦唔夠蝕。



■ 保持移動，不要停下來。



■ 爆彈的威力甚強，應走遠一點。

故事尚未完結，洛克仍需努力……。





Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

—明治劍客浪漫譚—
浪客劍心
～十勇士陰謀～

TEXT：KOTARO

製造商：SCE　發售日：發售中（12月18日）
價格：$358　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG　MEM　PlayStation

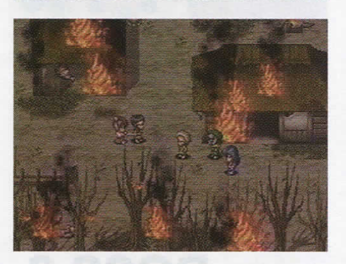
原創故事

和平安穩之世中，正有着陰謀逐漸逼近，而各地亦陸續發生怪事，人們的安全又再次









受到威脅，而劍心亦察覺有不尋常的跡像，決意單身赴往，就在起行的同時，有一身負重傷的少年抵達鎮內，宛如逃走出來……

遊戲特色

在《—明治劍客浪漫譚—浪客劍心～十勇士陰謀～》中，遊戲的主角並不再是緋村劍心，取而代之是原創角色——聖、輝二人，與故事中的角色一同冒險。而玩者能選擇使用男主角聖，以及女主角輝進行故事，二人不但於戰鬥力上有着差異，各人對整件事的觀感亦有所不同。







■遊戲中的MINI GAME多不勝數

基本操作

方向鍵	角色與水5標之移動
START 掣	移動中替換角色表示
×・L2 掣	指令中止，以及返回上一選項
○・L1 掣	MENU指令、輸入指令決定、調查和加快文字訊息
△掣	AREA MAP 和 MENU 的召喚
R1・R2 掣	增加移動速度，以及 MENU 畫面的順序選擇

MENU 畫面

道具

通常ITEM，能於店內獲得的基本ITEM，於戰鬥中使用；重要ITEM，分配設定，能於迷宮、戰鬥或EVENT當中取得。



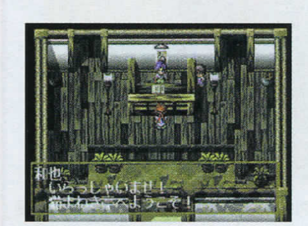
■道具裝備

順序

設定戰鬥時的團體角色先鋒至大將的順序指令。

版圖移動

AREA MAP移動的基本地圖，而主角最初不能於東京以外的地域移動，若要往其他地方移動，就必需取得該地域的符節（割り符）方能前往，換句話説亦即是角色取得符節越多，移動範圍相對越擴。



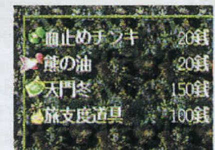
■宿屋，即旅館



■武器屋



■道具屋



■把擊倒敵人後的取得的寶石售予道具屋及武器屋，便能獲得金錢



戰鬥流程



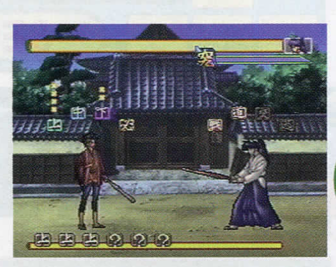
在版面移動中會遇上敵人，進入戰鬥畫面，開始時需輸入設定同伴的順序，而玩者可以選擇攻擊、交接、逃走，以及令戰鬥前增強各項能力的道具使用。擊倒敵人取得一定的經驗值後，其角色的段位便會昇格，體力、攻擊力、防禦力等各方面得以提昇。



■EVENT戰鬥，玩者以團體戰方式對戰

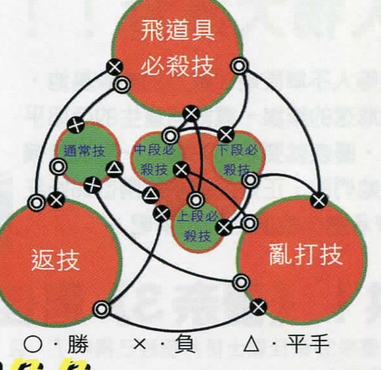
六連擊系統

在一回合中由戰鬥ICON選擇六組攻擊技，是為先行輸入的戰鬥方法。在戰鬥開始時，可從敵攻擊指令中得知其所使用的技，對應預先公開的攻擊作輸入，而對手往後的攻擊，便要從攻擊技數量方面推測。



全技強弱關係表





○．勝　×．負　△．平手

究極必殺技

各角色固有的特別技攻擊，領會究極必殺技後，在氣力GAUGE全滿狀態，究極ICON閃動時，選擇戰鬥ICON中的「必」便可，而究極必殺技能戰勝各種通常技、通常必殺技，以及必殺技，是為最強的攻擊。





登場角色



主角．聖

除自己的名字以外，其他記憶皆為失去的少年。

主角．輝

在東京遇上神谷薰，正進行冒險之旅的少女，與聖同樣失去記憶。



～幕末最強的維新志士～

緋村劍心

腰間配帶逆刃刀，在日本全國四流浪飄泊的浪客，是幕末最強人稱「人斬拔刀齋」的維新志士。



～神谷活心流的代師範～

神谷薰

繼承神谷活心流「活人劍」志向的代師範神谷薰，性格剛毅，能愛護身邊的同伴。



～出自東京府士族之後～

明神彌彥

以自己為東京府士族而感到自豪的少年劍士，抱有理想，在機緣巧合的情況下於神谷活心流學習劍術，個子雖小，但絕對值得信賴的同伴。



～打架專家～

相樂左之助

與故事中的月岡津南同為前赤部隊成員，天生怪力，鋼一般的肉體，以拳頭作武器，是為打架專家。對於同伴有危險時刻不容緩，是名有情的正義漢。



～惡．即．斬～

齋滕一

以執行個人正義斬殺奸黨，前新撰組三番組長，以日本刀水平突刺的獨有劍術「牙突」作攻擊，與劍心本志不同。



～御庭番眾最強之首～

四乃森蒼紫

京都御庭番眾的首領，為着最強之名而立志打倒劍心，孤傲的天才隱密，以靈巧操縱兩把小太刀攻擊敵人。



文：米奇

TACTICAL ADVENTURE 銀河お嬢様伝説ユナ3

銀河公主傳說3～LIGHTNING ANGEL

—LIGHTNING ANGEL—

SLG	生產商：HUDSON SOFT	售價：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM	發售日：發售中

SEGA SATURN

第四章隱藏人物大集合！！

經過天星一役之後，優奈等人不單破壞了敵方的前線基地，阻止了機械化皇帝以天火破壞地球的陰謀，還救回重生的亞耶乎和三賢機之一的鏡明。接下來，優奈就要承勝追擊，一舉殲滅機械化皇帝。不過，在前面迎接她們的，正是亞耶乎的兩位姊姊狂花和幻夢，到底優奈能否信守承諾，說服她們和解呢？



HUDSON提供！《優奈3》最佳戰士排行榜

各位！由HUDSON提供的《優奈3》最佳戰士排行榜經已揭曉了，且看這些戰士是否你手上最理想的陣容？

HP增長最高戰士
高速瀨里加、右丞相．鏡明

EP增長最高戰士
花之麻里、白香、教養的艾美莉

攻擊力增長最高戰士
左丞相．劍鳳

技攻擊力增長最高戰士
銀幕的美紀

防禦力增長最高戰士
左丞相．劍鳳

技防禦力增長最高戰士
右丞相．鏡明

速度增長最高戰士
保莉蓮娜、一條院美紗希（前譯美沙樹）、花之麻里、閃光的亞子、疾風的真子、高速瀨里加、亞耶乎、左丞相．劍鳳

會心一擊成功率增長最高戰士
六本木之舞、名門與血統的露美娜愛芙、左丞相．劍鳳



五大成長度最佳戰士
第一位 右丞相．鏡明
第二位 保莉蓮娜
第三位 左丞相．劍鳳
第四位 白香
第五位 亞耶乎

發現！隱藏戰士

大家玩了一段時間，是否發覺除了因走不同的路線而有不同角色加入之外，還有別的因素影響某些角色加入？不錯，她們就是隱藏的三戰士——弓岡楓、教養的艾美莉和水野葉子！讓米奇告訴你三位隱藏戰士的加入方法吧（放心，只要按限制表玩一定可以讓她們加入的……）！

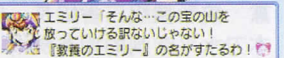
弓岡楓

當第四章完成了蜃樓星（MISSION 25）或永遠公主號（MISSION 26）事件之後，折返地球到電視台（テレビ局）去，就會發現仍有敵人殘留在地球。打倒了那些敵人之後，弓岡楓就會出現並加入。

かえで「あら ユナさん お久しぶり
今日はどうしたの…
なにかの番組出演？

教養的艾美莉

只要在第四章中完成到豪黑壁去（MISSSION 27／28）前的故事後，回到天星的遺址，就會遇到正在研究機械化帝國科技的艾美莉。打敗在遺址中出現的敵人後她便會加入。



水野葉子

在第四章惑星ヒッソリ的模擬戰鬥中（MISSION ξ），如果能夠完成最強戰鬥的話她便會出現加入。

第四章角色技表

弓岡楓
類型：近接型

技名	效果	LV	技LV	EP消耗	射程	範圍
全體硬直	行動不能	1	1	130	全版圖	全版圖
全體潔淨	回復異常狀態	20	1	100	全版圖	全版圖
電震	物理傷害	25	4	160	5	13

教養的艾美莉
類型：近接型

技名	效果	LV	技LV	EP消耗	射程	範圍
縱橫無盡	物理傷害	1	2-8	120-360	3-9	4方向
滿場一致	隊員HP均一化	1	1	100	全版圖	全版圖
一網打盡	物理傷害	25	1	200	全版圖	全版圖

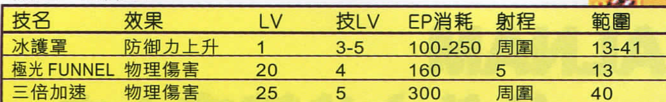


左丞相．劍鳳
類型：近接型

技名	效果	LV	技LV	EP消耗	射程	範圍
神威	物理傷害	1	1	20	1	1
一閃	物理傷害	1	1	100	放射狀	9
風雷	物理傷害	25	3-5	120-300	周圍	12-40

冰之緣

類型：砲台型



技名	效果	LV	技LV	EP消耗	射程	範圍
冰護罩	防御力上升	1	3-5	100-250	周圍	13-41
極光 FUNNEL	物理傷害	20	4	160	5	13
三倍加速	物理傷害	25	5	300	周圍	40



高貴的沙雪華

類型：近接型



技名	效果	LV	技LV	EP消耗	射程	範圍
BEAM COATING	防御力上升	1	3-5	100-250	周圍	13-41
光線回復	HP 回復	15	3-5	110-290	周圍	13-41
HYPER 擴散光線	物理傷害	25	1	200	特殊	17

水野葉子

類型：近接型

技名	效果	LV	技LV	EP消耗	射程	範圍
能量罩	防御力上升	1	1	40	1	1
PLASMA LIGA	物理傷害	1	3-5	120-300	周圍	12-40
RISING DRAGON	物理傷害	1	1	75	1	1

第四章後段流程

路線A（到蜃樓星）

路線B（到永遠公主號）

MISSION 27 豪黑壁 A

勝利條件：敵全滅
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：劍鳳、綠
備註：注意進入轉點時的方向，等齊所有人到轉移點範圍才逐一進去。

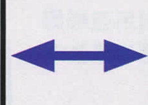
MISSION 28 豪黑壁 B

勝利條件：敵全滅
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：劍鳳、沙雪華
備註：注意進入轉點時的方向，等齊所有人到轉移點範圍才逐一進去。

MISSION 29 流旋星

勝利條件：打敗狂花、幻夢
敗北條件：優奈、保莉蓮娜戰鬥不能
備註：別心急，先向左邊前進，把各區的敵人逐一消滅才去挑戰狂花幻夢，要小心被兩人一口氣挾擊。可以劍鳳在左上角的岸邊引敵人過來進攻，乘機以技「一閃」削弱對手實力。緊記等齊人才一口氣衝入對手陣地，切忌單獨行動。





MISSION ζ 惑星ジックリ

勝利條件：敵全滅
敗北條件：全體戰鬥不能
加入角色：葉子
備註：訓練版

迷你遊戲 C　解除機械化惑星安全裝置

備註：解除的方法就是在根據人物走到各圖案上時顯示出來的謎語，找出前後左右四個圖案上應放置哪一個人物，然後把剩餘的人物放置在中間的圖案中。而提示的關鍵就是謎語中「白」、「鏡」和「劍」三個字出現在哪個圖案中。至於剩下的一個圖案，當然就是給主角的了。如果你還不明白的話，就跟據附圖放置各人好了。



MISSION 30 界鏡星

勝利條件：打敗美鬼
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：半劇情戰鬥，儘管攻擊好了。



第四章完（待續）

問答有用！AVG 選項對優奈的影響！



告訴你一個秘密——原來在遊戲中AVG部分的選擇是會影響優奈的能力的！！想知道怎樣答才會有「着數」？現在就告訴你。

第一章　繁華街

選項	效果
作戰（戦う）	優奈攻擊力、技攻擊力＋8
跟尤莉交談（ユーリィ達と話す）	——

第一章　白丘台女子校

選項	效果
鼓勵繪璃香（エリカをはげます）	優奈防御力、技防御力＋8
阻止繪璃香	——

第二章　地球附近的宇宙空間

選項	效果
看看主熒幕（メインスクリーンを見る）	優奈速度＋4
考慮（考える）	——

第二章　避飛彈迷你遊戲

選項	效果
完美通過	優奈防御力、技防禦力＋10

第二章　找 MILKY 迷你遊戲

選項	效果
完全無誤	優奈速度＋8

第二章　幽靈船

選項	效果
進去（中に入る）	優奈攻擊力、技防御力＋8
向保娜蓮娜撒嬌（ポリリーナに甘える）	——

第二章　MISSION 14 小惑星チッチェーナ

選項	效果
決一勝負（勝負を受ける）	優奈、繪璃香攻擊力、技攻擊力＋8
發嚕囌（文句をいう）	——

第四章　天星遺跡

選項	效果
看看外面（外を見る）	優奈速度＋4
問艾露娜（エルナーに尋ねる）	——

第四章　MISSION27／28 豪黑壁

選項	效果
説服大家（みんなを説得する）	優奈速度＋4
跟亞耶乎交談（亜耶乎に話しかける）	——

第四章　解除機械化惑星安全裝置迷你遊戲

選項	效果
完全無誤	優奈速度＋8





WING OF ALNAM
往他方的燒塵之空

RPG　MEM　PlayStation
製造商：RIGHT STUFF　發售日期：發售中
售價：6800日元　容量：1 BLOCK

衝擊之AVG《FANG OF ALNAM~獸族十二神徒傳説》的五萬年後，就是《WING OF ALNAM》的世界。遊戲號稱使用了長達約三十分鐘的動畫電影片段、全立體多邊形描繪的版圖、流暢的方向轉換模式。CD-ROM三枚組的遊戲只賣6800日元，價錢算是十分相宜。

操作方法

方法鍵	角色的八方向移動、數值增減、角色切替
○鍵	決定、會話、送下一頁、入城（建築物）、開寶箱
×鍵	CANCEL
△鍵	開MENU WINDOW；看道具、裝備品、香華術等的説明
□鍵	發動自動戰鬥（每回合一次）
R1 鍵	切替視點；時鐘的加速
L1 鍵	切替視點；時鐘的逆行
R2 鍵	CANCEL
L2 鍵	NAVIGATION MAP 的表示
START	SKIP 視像效果，動畫片段（除爆機）
SELECT	表示世界地圖

序章

時間追溯至五萬年前，獸族十二神徒激戰的後期，太陽神讓亞娜姆之地再次從淨化之眠中甦醒過來。可惜，愚蠢的人類總是不斷地重複以往的過錯，運用「輝晶石」發動的侵掠戰爭使大陸變成至死之地。現在的人類已經失去昔日人們賴以為生的「氣法」力量，相反以「輝晶石」為燃料攝取能源。「輝晶石」的殘渣排放出致命的有毒氣體。企圖統一亞娜姆的真彌公國雖然深知「輝晶石」之所以能奪命的原因，但她卻視這種低價的能源為上好的戰力資源。

真彌公國中燕儀元帥所率領的武力支配軍團正急促侵蝕整片大地。大家都慌張地逃到森林的樹海，這處亞娜姆的邊境之地原是和平的樂土，讓她捲進戰事的一件悲劇，任誰也是不能想像的…。

…除了十二神徒的子孫，能在浮遊岩盤之端目睹當中戰爭的終結…。

人物介紹

古斯麥達（クスミダ）（14歲）（聲：結城比呂）

有關他的父母、身世都是一堆謎團。做事當機立斷，具行動力的孤兒院小鬼領袖。身邊的古哥（クコ）是他最忠心的部下。

武器——古斯麥達之劍：運用蒸氣的加熱能量，令此劍能發揮出絕大的威力。至於製造方法仍是問號一個。



必殺技

技名	消費 POINT	效果
頭搥	◆×2	讓一個敵人吃頭搥
打氣	◆×2	加強我方一人的能力
炎之舞	◆×3	對敵全體的炎之攻擊
炎之劍	◆×6	對敵一人的炎之攻擊

艾零高（エニクイ）（15歲？）（聲：石塚堅）

對世界持有危機感的少年。思想非常成熟，自然感到他冷傲的特質，身為戰士其戰鬥技巧一流。

武器——FANG OF ALNAM：利用亞娜姆礦石打做而成的短劍。削鐵如泥，堪稱為最強武器

必殺技

技名	消費 POINT	效果
縱一閃	◆×2	攻擊一個敵人的上段斬
十文字斬	◆×3	在一個敵人的身上劃十字
橫一閃	◆×4	對敵全體的橫斬攻擊
犬	◆×6	以犬的步法將一個敵人斬碎

嘉莉（カリン）（13歲）（聲：菊池志穗）



孤兒院的大家姐，對人對事都相當率直，因此而經常和古斯麥達吵架。

武器——嘉莉美拉（カリメラン）：嘉莉專用的回力標，尾隨遠距離的敵人，命中率非常高，亦可以作連續投擲。

必殺技

技名	消費 POINT	效果
巴掌	◆×2	以接近光速的速度賞一個敵人的耳光
連續投	◆×4	將嘉莉美拉連續投向一個敵人

詩拿（ジュナ）（16歲）（聲：久川綾）

憤怒的時候會講大阪話，本性是很開朗而堅強的人。正尋找失蹤的母親，精通香華術。

武器——針：長而尖銳的針，針柄的部分可以夾於指縫之間，刺入敵人的弱點做成傷害。

必殺技

技名	消費 POINT	效果
針薦子	◆×2	將千之針刺向一個敵人
影	◆×4	製造自己的影子迴避敵人的攻擊

修寧（シュレン）（16歲）（聲：高木涉）

少年的雙親都死於自然災害。喜愛機械，製作機械是他的得意項目。性格冷靜，不過看來有點不可靠。

武器——操作棒：將機械尖銳的部份插向敵人，做成傷害。另外將它插入機動服就可以操縱該件機動服。

必殺技

技名	消費 POINT	效果
攻技 1	◆×2	修寧技的第一階段
攻技 2	◆×4	修寧技的第二階段
攻技 3	◆×6	修寧技的第三階段

瑪尤歌達（マユコダ）（16歲？）（聲：天野由梨）



到處流露着高貴的氣質，賢淑的少女。討厭優柔寡斷的想法和不明事理的人。發脾氣的時候相當恐怖。

武器——懲戒之鞭：瑪尤歌達愛用的鞭，其先端非常的尖銳，即使僅是擦過都能對敵人做成很大的傷害。

必殺技

技名	消費 POINT	效果
幽體脫離	◆×3	變成靈體避開攻擊
精神集中	◆×2	精神集中增加自己的「氣攻」

古莉哈（クレハ）（13歲）（聲：荒木香惠）

開發機械是天才的科學少女，最討厭將機械用於壞事的人，幻想家一名。

武器——七種武器：包括士巴拿、剪鉗、鉗子、螺絲批、錐子、鉸剪、搥子七種武器。

必殺技

技名	消費 POINT	效果
我武者羅（死求百賴）	◆×1	閉上雙眼一口氣衝向一個敵人
打氣	◆×2	加強我方一人的能力

其他參戰的角色（節錄）

圖巴利（トバリ）：經營孤兒院，身兼古斯麥達和嘉莉的養父之職，十二神徒的其中一人。



龍絲（リョウスイ）：帶有神秘氣氛的人物，雖然冷靜，但被稱為叔叔就很憤怒。



捷哥（シャッコ）：十二神徒的一人，踏上探求「種」的旅程，很有男人味，很可靠的大叔。



查多拉（チャトラン）：自稱旅行觀光者，真正的目的成謎，擅於徒手搏擊。



他們的必殺技

人名	技名	消費 POINT	效果
圖巴利	晚安	◆×2	睡眠抖足精神，加強能力
	分身斬	◆×5	分身攻擊全體敵人
龍絲	妖斬絲	◆×3	使用肉眼不能看見的幼絲攻擊全體敵人
捷哥	虎突	◆×3	發出渾身的力量攻擊一個敵人
	虎月	◆×5	對敵全體光之攻擊
查多拉	虎空拳	◆×3	以查多拉之拳攻擊一個敵人
	大激震	◆×6	由體內發放的鬥氣攻擊全體敵人

有用的 NPC

（不直接參與戰鬥的角色，置於汎用道具欄內，現列出三名人物的資料）

人名	效果	遇見地點
古哥	戰鬥中一次，體力回復五十點	SIKAI 之村
亞基拉	戰鬥中一次，全員體力回復五十點	CHIREN 城
參參	戰鬥中一次，加強我方一人的能力	六角台地

香華術、氣法一覽

香華術

（嘉莉、詩拿專用技能）

術名	效果
回命	一人的體完全回復
團命	全員的體完全回復
降命	一人由戰鬥不能回復，體完全回復
陣命	全員由戰鬥不能回復，體完全回復
解身	一人的狀態回復
淨化	全員的狀態回復
向上	一人的攻／守／速一時的上昇
突擊	全員的攻／守／速一時的上昇
低迷	敵全體的攻／守／速一時的下降
幻覺	敵全體的混敵
漫才	敵全體一回合內不能行動
細菌	敵全體中毒
熱炎	向一個敵人投擲火球
爆裂	對敵全體的爆發攻擊
業水	敵一人的水攻擊
冰河	對敵全體的冰攻擊
爆雷	對敵一人的雷攻擊
雷神	對敵全體的雷攻擊
刃神	對敵一人的真空波攻擊
霸神	對敵全體的真空波攻擊
結界	一定時間內不會遇到敵人

氣法

（達拉他專用技能）

術名	效果
天童	對敵全體的大傷害
大地	對敵全體的地震攻擊
荒天	對敵全體的龍捲攻擊
怒河	對敵全體的海濤攻擊
王蝶	催眠敵方全體
脫出	由迷宮脫出



■留意不信度後角色的名字，這是連攜的角色。不同連攜的組合會對戰鬥有不同的效果

新GAME

超級長野奧運會64



文：仁魂

MEM	製造商：KONAMI 發售日：已發售 容量：卡帶(N64)／CD-ROM (PlayStation)
	售價：6800日圓(N64)／5800日圓(PlayStation) 記憶：1 Block (PlayStation)
MPLY SPT	NINTENDO 64/ PlayStation

© 1997 KONAMI

由於今屆冬季奧林匹克運動會在日本長野舉行，所以一些以此為主題的遊戲便應運而生，其中製作了不少著名運動遊戲的開發商KONAMI，一口氣推出兩個版本，分別是N64的《超級長野奧運會64》以及PlayStation的《長野冬季奧運會 '98》。

除了操縱方法和遊戲畫面之外，這兩個版本的系統基本上可以說是相同。在競技方面，PlayStation版本增多了「ALPINE SKIING——SUPER-G」和「SHORT TRACK」，但沒有了「SNOWBOARD——HALFPIPE」。

ALPINE SKIING —— DOWNHILL/SUPER-G

玩者要以最短的時間由山頂向地面高速滑行，途中要從兩支紅色旗桿中穿過，否則就會被取消資格，完全考驗大家的敏捷度和瞬間判斷力。至於PlayStation獨有的SUPER-G，則與DOWNHILL相同，不過就講求大家加速及轉彎技術的平衡性。



小小要訣：盡量貼近中央的旗桿而行，此外煞停的時間也要分配得好，最好是把它當成一隻賽車遊戲吧！

N64 版本：3D 模擬桿左右掣——左右移動　A 掣——煞停

PlayStation 版本：↑——開始／彎身加速←／→——左右移動　×掣——煞停

BOBSLEIGH —— FOUR-MAN

與LUGE——SINGLE一樣，不過今次是以四人作賽，所以要配合選手登橇的時間。



小小要訣：看看上面！



N64版本：連按A掣增加速度，右上角的綠燈閃起時，按B掣登橇，全部都登上後，用3D 模擬桿的左右掣來控制傾斜的方向。

PlayStation 版本：輪流連按○掣及□掣加速，「RIDE ON」出現後，按△／×掣登橇，之後按←／→來控制傾斜的方向。

ALPINE SKIING —— GIANT SLALOM

基本上和DOWNHILL及SUPER-G相同，不過今次就要首先穿過紅色旗桿，再穿過藍色旗桿，如此類推，犯錯的話同樣被取消資格。



小小要訣：沒有甚麼特別，跟隨上述的技巧，不過這競技更考驗大家的敏捷度。

N64 版本：3D 模擬桿左右掣——左右移動　A 掣——煞停

PlayStation 版本：↑——開始／彎身加速　←／→——左右移動　×掣——煞停

SPEED SKATING

速度溜冰比賽，設有500米及1500米賽程。



小小要訣：N64版本要小心按L掣及R掣的頻率，若連按L掣兩次的話，便會頓時停下來，而且體力(STAMINA)的消耗也不能忽視。



N64 版本：輪流連按 L 掣及 R 掣加速。

PlayStation 版本：輪流連按○掣及□掣加速，入彎前按△／×掣溜走。

SHORT TRACK

PlayStation版本獨有的競技項目，是賽道比較短的速度溜冰比賽，設有500米及1000米賽程。



小小要訣：要小心體力(STAMINA)的消耗。

註：除「SHORT TRACK」之外，所有畫面皆為N64版本。



PlayStation 版本：輪流連按○掣及□掣加速，↑／↓為選手的移動。



SNOWBOARD —— HALFPIPE

N64版本獨有的競技項目，是一種滑雪板花式表演。大家首先從二十三種花式中，選取希望進行的八個次序，然後作出表演，當然完成難度越高的花式，所得的分數就越高。





小小要訣：在決定花式次序方面，當然可以全部都是難度最高的花招，不過其實有時也要選取一些難度較易的花式，讓自己可以暫且輕鬆一下。另外輸入指令方面，要特別留意3D模擬桿轉動的方向，究竟是向左轉，抑或是向右轉。

N64 版本：選擇花式時，A 掣——決定　B 掣——取消 L／R 掣——轉換示範畫面的視點　比賽時，依右上角的指示，輸入由 3D 模擬桿、A 掣及 B 掣組成的指令。

LUGE —— SINGLE

一人雪橇賽事，玩者要以最快的時間，經過迂迴曲折的賽道滑行到終點。





小小要訣：在轉彎時傾斜能夠增加速度，但N64版本是有翻滾情況出現，若是如此，資格便會被取消。

N64 版本：一開始輪流連按 L／R 掣增加速度，當選手仰臥之時，使用 3D 模擬桿的左右掣來控制傾斜的方向。

PlayStation 版本：按○掣決定所需的力度，然後連按○／□掣加速，按←／→來控制傾斜的方向。

SKI JUMPING

可以說是高台跳遠賽事，N64版本分有90米高的高台和120米高的高台，而PlayStation版本則只有120米高的高台，成績是由兩次試跳所得的分數相加而來，每次試跳的分數是由評判從跳出的距離、空中的姿勢和落地時的情況來決定。



小小要訣：N64版本要留意推桿的時間和幅度，雖然有高度儀，但因要當心空中姿勢，所以都是靠目視來按A掣落地。至於PlayStation版本，由於沒有高度儀，便需注意按L1／R1落地的時間。

N64 版本：按 A 掣之後或之前，緊緊拉下 3D 模擬桿，直至滑行到高台邊緣時，把 3D 模擬桿推上，在空中以 3D 模擬桿調整姿勢，然後當右側高度儀的指標至綠色部分時，按 A 掣落地。

PlayStation 版本：按○／L1／R1 開始，直至滑行到高台邊緣時，按 L1／R1
決定跳躍角度，以←／→調整空中姿勢，接近地面時，按 L1／R1 落地。

CURLING

一種類似草地滾球的競技比賽，大家盡量把滾球推至前方中央點，最接近者為之勝利。N64版本是由十六強賽事開始，而每場賽事都有四局，每一局都有四球，至於PlayStation版本則由準決賽開始，而每場賽事都可以由玩者設定為一局至十局，每一局都有四球。



小小要訣：講求大家的計算了！除了把對方的球碰開之外，也要預計他們的計畫，作出干擾。N64版本方面，建議每次首先按C↑兩下，以這視點來調整方向及力度的話，會較為容易。

N64版本：3D模擬桿的左右掣是調較滾球方向，而其上下掣是調較推出力度，B掣決定左右旋向，C掣是轉換視點，而按A掣開始後，連按A掣掃平冰面。

PlayStation 版本：←／→是調較滾球方向，△掣是轉換視點，○掣決定，□掣是左方掃平冰面，○掣是右方掃平冰面。

FREESTYLE SKIING —— AERIALS

空中翻騰花式表演，大家要從十種不同的花式中，選取一款來表演，共有兩次機會，當然完成難度越高的花式，所得的分數就越高。



小小要訣：PlayStation版本在開始前，有近一分鐘的練習，好好利用吧！

N64 版本：選擇花式時，A 掣——決定　B 掣——取消 L／R 掣——轉換示範畫面的視點　開始後進入滑台時，連按 A 掣增加力量，完成後按 B 掣落地。

符號解說：

L——向後翻騰一周
T——向後翻騰一周曲膝
F——向後翻騰一周加轉體一周
D——向後翻騰一周加轉體兩周

PlayStation 版本：選擇花式時，○掣——決定　×掣——取消　開始後，準備躍起時按 L1／R1，然後輸入所需的指令。

SNOWBOARD —— GIANT SLALOM

這競技只不過是以單塊滑雪板來進行，且再不是由旗桿之間穿過，而是通過旗幟的銳角，比賽的細節和規則與ALPINE SKIING——GIANT SLALOM一樣。





小小要訣：請看回ALPINE SKIING——GIANT SLALOM。

N64 版本：3D 模擬桿左右掣——左右移動 A 掣——煞停

PlayStation 版本：↑——開始／彎身加速 ←／→——左右移動　×掣——煞停







便利店時代2～全國連鎖展開！

SLG MEM
製造商：HUMAN 發售日：12月18日
價格：5800日圓
PlayStation

文：大店主阿三

統一全國、再起風雲！

有否想過以投資作為一個開始，建立自己的便利店王國？不但成為全國的經濟命脈，而閣下的每一項投資都會令整個日本有著舉足輕重的影響力，全憑商業策略控制一切，成為雄霸天下的大店主。來吧，投入《便利店時代2》，讓你夢想成真！

操作方法

○	決定／顯示建築物或店內情報
×	取消／顯示系統選擇畫面
△	店舖一覽表／顯示説明
□	切換店內／市鎮畫面
R1／L1	切換店舖／改變店內設備方向
R2	市場調查資料
START	暫停
SELECT	開啟或解除高速遊戲方式

特殊操作：先按「△」打開店舖一覽表，再按方向鈕「→」推至最盡，最後按「L2」，就會出現在各店舖活動平面圖。



遊戲模式



可分為日本四個不同地區等級：

★～滋賀

賺取巨額資金，總銷售額達至50億日圓為目標。
（初期資金為100,000,000日圓）



★★～瀨戶內

發展龐大的連鎖式便利店集團，累積顧客數目達770,000人次為最終目標。
（初期資金為100,000,000日圓）

★★★～九州

10年時間為限，賺取巨額資金，以總銷售額達至50億日圓為目標。
（初期資金為100,000,000日圓）

★★★★～北海道

同樣以10年時間為限，發展龐大便利店集團，累積顧客數目達770,000人次。
（初期資金為100,000,000日圓）

「開張大吉」其之一：選地





要開店必須先買地皮，位置不同、地價不同、效果亦不同。究竟怎樣才可找到一幅合適的空地呢？以下的「最佳旺地」基本條件可供大家參考。









「最佳旺地」基本條件

(A.) 與道路面接連，十字路口更佳。
(B.) 接近鐵路、火車站（購物人數超過2000人）。
(C.) 地價較高者，或在鬧市中央而不超過30,000,000日圓的低價土地。
(D.) 可售買香煙及酒類。
(E.) 附近是事務所（役場）用地。
(F.) 在遊戲初期，顯示購物人數大約在30或以上的土地。





「開張大吉」其之二：申請許可牌照

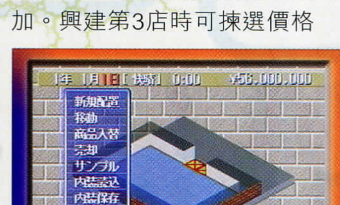
日本法例規定，售買香煙、酒類及藥物均需要有效許可，故此申請牌照也是非常重要的一環，情形與上集非常相似。三種商品的盈利未算太高，但卻會吸引不少客人的到來，絕對不可輕視。而且在每間售買許可商品的店鋪之間都會有一定距離，若能捷足先登買下土地而持有許可權，對手會因競爭力與盈利較低而不去「入侵」你的勢力範圍，可算是重要的「戰略商品」。



「開張大吉」其之三：選鋪

共分為3款鋪位，面積越大，自然價錢越高。在初期階段只可揀選價格6,000,000日圓小型鋪位，之後會隨著發展而增加。興建第3店時可揀選價格12,000,000日圓中型鋪位及18,000,000日圓大型鋪位了。





「開張大吉」其之五：營業時間

學校區與商業區各有不同繁忙時間，營業時間自然就要看區域來決定了。實際觀察兩三天（遊戲中1個月只有4天！），記下人客出現最多與最少的時間及情況，對時間的配置甚有幫助。不過記著避免於開張初期進行「24小時」的營業方針，因為店員對工作未曾熟習，不然會因人手不足而服務不足，亦沒有時間去補充新貨、清理場地，結果只會令人氣度下降，生意額亦隨之下降，切記！切記！











「開張大吉」其之四：內部陳設

今集新增了示範陳設（サンプル），可使用遊戲提供的預設配置，不用在「佈陣」上費神了。但自行設計店內環境始終是遊戲的靈魂部份，故此這部份仍有保留。多項設備、各款銷售商品，要如何安放方為最適當？那一種貨品最受顧客歡迎？不妨在「佈陣」之前，先看看以下建議的設計小建議：

新店設計小建議

(A.) 收銀處不應與職員休息室相距太遠。將兩者距離拉近，成為店舖的核心部份，會更容易招聚客人。
(B.) 將一般商品與「人氣」商品並排而放，會刺激銷路。
(C.) 多使用「注目度」高的貨架，售賣情況會更理想。
(D.) 留意貨架擺放的位置及方向，切勿「倒置」。
(E.) 不慎安放未有許可貨品，敬請移走（商品入替／賣卻）。
(F.) 植物盆栽及噴水池等設施可增加人氣度，最高可達30點。
(G.) 通路不能過於狹窄，不然會有「擠客」情況出現。
(H.) 同類型商品不可並排而放。
(I.) 刻意將「人氣」商品價格降低，集客力自會增強。
(J.) 記緊將自己的「精心傑作」SAVE好（內裝保存），方便下次開新店時取出使用（內裝讀入）。















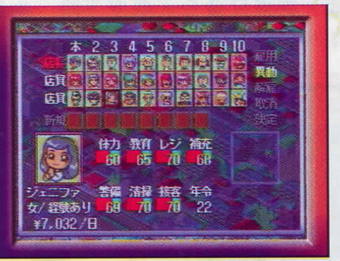
「開張大吉」其之六：招募人材

開舖前的一大準備，也是最重要的一環。店長與店員可以説是一間店舖的靈魂，若然請來的人服務態度惡劣，就算貨品又平又靚，都要關門大吉！所以要慎重選擇店員，為店舖增加更多的顧客而開路。在每一位「候選店員」中，都會有4個性格數值如下：



體力	工作持久力
學歷	收銀及店舖保安能力之最大值
敏捷	商品補充能力之最大值及回避動作（當被顧客「打擾」時）之速度
社交	服務及清掃能力之最大值





性格「優異」者，各能力之最大值均為70以上；性格「普通」者，各能力之最大值均為70以下。而一間便利店需要員工3人，1人為店長、2人為店員，故此在選擇店長時不但能力要平均，學歷及教育至少要高於70以上方可僱用。其餘2名店員中要有1名為「商品補充專門」的體力型（體力及敏捷性高），1名則要成為於擅長收錢及打掃的社交型（學歷及社交性高），此乃最佳之「夢幻店員組合」。

「開張大吉」其之七：價格方針

價格已被設定好盈利（利益率）為40%，可隨意揀選貨品調整價格升降，但並不建議在遊戲初期作出調整，待業務穩定後才行動，方為上策。而當發現店內人客太多，不夠人手應付之際，「加價」是一個不錯的解決方法。持續循序漸進式調高價格，人客減少後一陣子後又會再度回升，於是又可繼續「加價」，就如「香港海底隧道」提高收費的方式一樣。而利益率最終會為100%，人客總數不多，營業額卻會不段飆升。當價格編成以後，新店就可以……







正式開張！！！

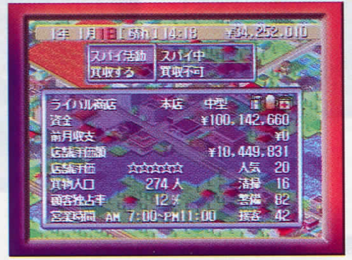
銷售大戰略～始創篇

（一）偵察戰略



在市鎮上緊按「○」，就會發現在一紅色正方建築物上，有一個黑加侖子的標誌，上面寫著「本店」字樣，這就是閣下的第1號店。不過，你更會看到幾間紫色正方建築物，上面除了招財貓標誌及寫著「本店」字樣以外，還有「2號店」、「3號店」、「4號店」……等等，正是對手的商舖，實力明顯比你強。如用游標指向對手店舖上按「○」，就可進行調查活動（スパイ活動），窺探店舖的實際情況，包括有收支狀況、營業額、人氣度、清掃程度、警備、服務質素（接客）各項數值，調查費均為100,000日圓以上。更可對店舖進行收購（買收する），價格至少幾千萬，似乎自己開一間還會便宜些。



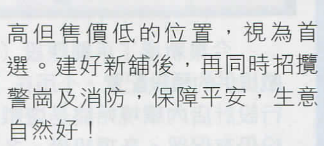


（二）分店戰略



到遊戲進行到一定階段，就應該擴張一下勢力。在開分店時要留意，選址時一就盡量可與「本店」配合夾攻對手商舖的有利可圖位置。要不然就揀選已建好的辦公大樓、學校、遊樂場、車站更好，取集客力高但售價低的位置，視為首選。建好新舖後，再同時招攬警崗及消防，保障平安，生意自然好！











（三）調查戰略

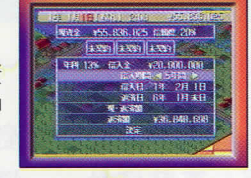
多留意市場調查（アンケート）的結果。「買った商品」可算是一個銷售排行榜，説明當天受歡迎貨品的走勢。而「欲しかった商品」則是每天顧客對貨品要求的指標，通常是店內並無供應之貨品。盡量滿足顧客要求，自會吸引更多人前來。





銷售大戰略～販促篇

（一）銀彈戰略



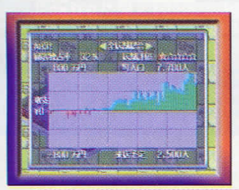
當本店銷售情況理想，有利可圖，就應趁機大展拳腳。不妨向銀行籌集資金，每次至少1,000,000日圓，可同時申請三次。還款期可分為1年至5年不等，而信賴度愈高，金額亦相對提高。資金到手後，就用來開新店，作最直接投資。如是者在兩三年內就可發展至第3店，甚至第5店。這時便將資金用來進行店舖擴建（店舖改築），小屋變大屋。留意擴建後銷售情況，除非閣下的內部陳設非常差勁，不然都會發現大舖營業額明顯比小舖好得多，財源自然滾滾而來。但要注意，切勿胡亂擴建新店，謹慎投資，否則結果只會與「八佰伴」命運同途，重蹈覆轍。







（二）招攬（誘致）戰略



為了令更多人願意前來光顧，可以用金錢資助各機構建築物的興建，用以招攬其他新客人，當建築物落成後，可以為便利店帶來豐富的收入。當然援助費越貴，集客力自然越高。但警崗（交番）及消防署又有集客力可言呢？原來兩者的主要用途不是聚集客人，而是使鄰近便利店的「警備」數值增加，上升的數值可了不哩！當你試過在兩月連續被劫及火燭，每次損失不下幾百萬之後，就會知道警備的重要性了。



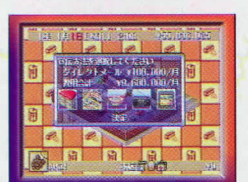
（三）廣告戰略

當店舖人氣低落時，就要靠廣告來催谷一下了。各種宣傳方式越貴越有效，次數及時間亦有不同，如下圖示：

名稱	費用	知名度提升	每月宣傳日	時間
宣傳單張（ダイレクトメール）	100,000 日圓	12	2	10：00
新聞廣告（報紙廣告）	500,000 日圓	20	2	7：00
飛行船（氫氣飛船）	1,000,000 日圓	40	3	15：00
電台廣告（ラジオ CM）	3,000,000 日圓	60	1	17：00
電視廣告（テレビ TV）	5,000,000 日圓	90	1	19：00

在開店初期作出宣傳，雖然的確令人氣度有顯著上升，但很快就會因店員累積的經驗不足受到投訴，結果人氣度速度下降，破壞了印象後，數值及營業額會變得難以提升。所以有時候，不作宣傳反而會有好處，讓數值自然提升而不作任何催谷，會變得更穩定。記著——穩定壓倒一切。







番外研究坊

「OPTION」

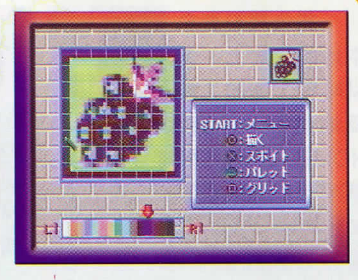
進入OPTION（オプション）內，除了能夠設定音樂（サウンド）及報告外，亦可參閱日記，裏面載有便利店以往所發生的重大事情。另可將店舖的LOGO（店マーク）自由設定，隨意設計。而ALBUM（アルバム）是收藏於貨架找來的「珍品」，於店員「上貨」時才會出現，全部29款，集齊全套有得獎！（請看秘技工場）















「SAVE」

在每次作出重大投資前先記錄進度（セーブ），就算投資失誤，仍然可重新來過。但要留意每次記錄均須用記憶卡8～10 BLOCK，而且記錄需時幾十秒，敬請耐心等候。



「SELECT」

今次遊戲中提供了一個高速模式，只要按下SELECT鈕，便可以加快遊戲進行速度，省回不少時間。但經營期間發生的事件就會略過，要看的話只能從「日記」裏尋找好了。



如想詳細研究各式店舖設計實例、銷售策略，請留意下期——

稱霸全國～五星級便利店示範單位展





文：阿三杉淳

J-LEAGUE 創造職業球會 2



MONEY MONEY MONEY！！

在職業足球賽上最重要的就是——「錢！」，由最基本的球會經費到HOMETOWN投資、各項設施、球場保養、招聘外援、高薪挖角……通通都是支出，如何找來大量資金實在是一個重要的課題。今次就要跟大家研究一下求財之道，以及一切與錢有關的大小項目。

SLG　製造商：SEGA　發售日：11月20日　價格：5800日圓
MPLY　MEM　SEGA SATURN

金錢篇

地元投資



每處HOMETOWN人口盡不相同，人口越少，球賽入座率相對亦少。不過大家只需明白一點——「取之社會、用之社會」，不妨在HOMETOWN大舉投資，人口自然會增加，絕對令你有意想不到的收獲。而「地元投資」可分為不動產投資、金融投資及球隊FAN CLUB三方面。

金融投資



將資金以定期方式存入金融機關，以一年為基本，年期愈長，利息愈高。但各位參與者必須明白，此乃有風險投資，基金單位價格會因市道景氣影響，可升亦可跌。故此需要留意市況，亦不宜作太長線的投資，方為上策。

不動產投資



將金錢投資在本地的建設上，假以時日，整體人口及地價都會作出大幅飆升，而HOMETOWN亦同樣變得更具規模。結果自然令球賽入場人數增加，電視台收視率持續上升，影響力之大絕對不可小覷。若與FAN CLUB一同配合，效果更佳。

球隊 FAN CLUB



以前提及過，球隊FAN CLUB出現會令球隊的人氣度上升，賽事入座率亦自然提高。而效果往往與閣下願意付出金錢的多寡成正比，故此不要吝嗇。資金為12個月分期付款，不愁因一次過數額太大而付不起金錢。球隊FAN CLUB亦提供對球員、監督及設施的不同意見，極具參考性。

建設投資



STADIUM 投資

直接將場館增大，自然座位增加、設施增加、收入增加。但需要球會財政及HOMETOWN本身人數配合方能成事。擴建費用動輒花上幾十至幾百億不等，若然資金未夠，先增加場館各項設施，再於球季與球季期間，不斷安排與J-LEAGUE對伍作賽賺取入場費，提高吸引力後再提高票價，收入自然增加。而各項設施均會有額外收入，建議先增設GOODS SHOP，對人氣度提升有直接幫助。到資金充裕且時機成熟，再擴建STADIUM就最為上算。







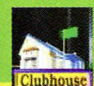




■各項場館設施



CLUB HOUSE投資



擴建CLUB HOUSE其實就是將資金投資在球員身上，有好訓練環境，球員自然有好表現。起初的CLUB HOUSE是不能增加任何設施，所以要儘快UP GRADE而不同設施均對球員各方面習訓有著頗大的幫助，尤其是醫療室可讓受傷的球員更快回復狀態，非常有用。



GROUND投資



不論是球場保養、鋪草皮（芝張替）、照明系統甚至增建練習場，同樣是對球員的間接投資。鋪草皮可使球員練習效率提高、受傷減低；照明系統令球員可於夜間練習，增加習訓機會；而增建練習場後會讓球隊隨時有最佳的練習環境。



人材投資

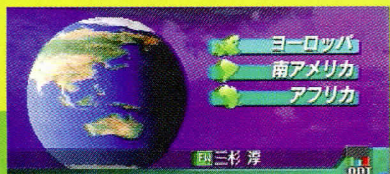
新球員加盟

在每月的第1週及第3週前半都會有新球員出現，分國內及外國球員兩部份，到「球探」處自會向你推介。找到適合球員後就可與他商討合約價錢。如該球員正效力於某球隊，除了要支付薪酬（年薪×合約年薪）外，更要付上一筆轉會費。假若球隊已有5名外援（邀請外國球員時）或16名球員，便要先將隊中1名球員解約（移植），否則是不可邀請新球員加盟。而國內球員簽約後，在下一個月便會正式加盟，外國球員則要幾個月後才可到手。



出國留學

對球員的最直接投資，可令球技作出大幅度提升。11個不同的留學地區都會對各方面的能力值提升有所不同。而球隊留學人數最多為三人，年期（可分為半年、一年、兩年及三年）一定要在合約期內，同一球員亦只限留學一次，否則便不能成行。以下將會扼要地介紹11個留學地區的特別之處。







歐洲（ヨーロッパ）

德國（ドイツ）～球技作出全面提升，在體力及攻擊力尤為顯著，也是培育出色DF的集中地。

意大利（イタリア）～技術全面提升，可練得一身超群的守備力，同是訓練GK的集中地。

荷蘭（オランダ）～攻擊力、體力、陣式、戰術全面大躍進，育成全能足球員的必然之選。

西班牙（スペイン）～平均訓練球員各項能力，達至攻守兼備，學費較平也是其優點之一。

南美洲（南アメリカ）

巴西（ブラジル）～世界足球王國，以個人技巧及攻擊力為重心，訓練超級FW必然之選。

阿根廷（アルゼンチン）～訓練球員進攻速度及對球動的敏銳洞察力，是其他國家未能所及之處。

哥倫比亞（コロンビア）～高超的傳球及盤球技術，加強中場的控球能力，是訓練MF的好地方。

烏拉圭（ウルグアイ）～平均訓練球員各項能力，成效達一般水平，學費便宜是其最大優點。

非洲（アフリカ）

尼日利亞（ナイジェリア）～訓練超凡的個人技術及身體能力為重心，實力令人期待。

喀麥隆（カメルーン）～球員的爆炸力及身體能力大幅度提升，更有其他未知因素，不容忽視。

南非（南アフリカ）～精神力、耐久力及身體能力的訓練場地，而學費便宜是其最大優點。



多多贊助

之前提及過，在職業足球賽上最重要的就是——「錢！」，所以招徠贊助商也是自然不過的事情，越多越好。但決定時要留意簽約條件及年期，如不能達成目標甚至違反協定，不但會不續約，更甚者要付上高額的賠償，小心小心。

贊助商 DATA ～ PART 1

解說

發展潛力～指贊助商會否與 HOMETOWN 一同 LEVEL UP 。

景氣對應力～企業因不同景氣的被影響程度，A為影響最小、 E為影響最大。

經理人公司

業務類型：藝能界
每年總營業額： 428 億
發展潛力： NO　景氣對應力： E
贊助金額： 6 億 8500 萬 契約年期： 1～3 年
特點：球員廣告（CM）演出、球會人氣度增加
條件： NO

都市開發

業務類型：建設
每年總營業額： 20939 億
發展潛力： NO　景氣對應力： B
贊助金額： 9 億 6000 萬 契約年期： 1～2 年
特點：建築費減少
條件： J-LEAGUE 聯賽名次第 8 位以上

綜合飲品製造商



業務類型：飲品
每年總營業額： 10850 億
發展潛力： NO　景氣對應力： E
贊助金額： 7 億 2000 萬 契約年期： 2～4 年
特點： NO
條件：「SPONSOR MATCH」出賽

大手製藥會社

業務類型：化學、藥品
每年總營業額： 11002 億
發展潛力： NO　景氣對應力： A
贊助金額： 7 億 2000 萬 契約年期： 1～3 年
特點： NO
條件：沒有球員受傷

石油公司



業務類型：石油、塑膠
每年總營業額： 19320 億
發展潛力： NO　景氣對應力： E
贊助金額： 6 億　契約年期： 1～6 年
特點：無
條件：無

綜合電器生產商







業務類型：電器
每年總營業額： 40790 億
發展潛力： NO　景氣對應力： A
贊助金額： 8 億 1000 萬 契約年期： 1～4 年
特點： NO
條件：每年收視率 15% 以上

車行

業務類型：汽車業
每年總營業額： 81752 億
發展潛力： YES　景氣對應力： C
贊助金額： 9 億 2000 萬 契約年期： 3～5 年
特點： HOMETOWN 交通改善
條件：已設有停車場，「EUROPE CHAMPIONSHIP」出賽

遊戲軟體製造商

業務類型：娛樂
每年總營業額： 3628 億
發展潛力： NO　景氣對應力： B
贊助金額： 7 億 2000 萬 契約年期： 1～4 年
特點：娛樂設施經費、設置費用減少，推出遊戲令球會人氣度增加
條件： NO

百貨公司

業務類型：零售業
每年總營業額： 11310 億
發展潛力： YES　景氣對應力： D
贊助金額： 6 億 5000 萬 契約年期： 2～4 年
特點： NO
條件： NO

航空公司

業務類型：旅遊
每年總營業額： 9912 億
發展潛力： NO　景氣對應力： D
贊助金額： 9 億 5000 萬 契約年期： 2～4 年
特點：遠征費減少、球會人氣度增加
條件：每年海外習訓

電話通訊公司

業務類型：通信
每年總營業額： 50120 億
發展潛力： NO　景氣對應力： A
贊助金額： 9 億 7000 萬 契約年期： 1～4 年
特點：球會人氣度增加
條件：每年 J-LEAGUE 聯賽及「NEW YEAR CUP」名列三甲

電力公司



業務類型：能源
每年總營業額： 50539 億
發展潛力： NO　景氣對應力： E
贊助金額： 8 億 9000 萬 契約年期： 2～4 年
特點：球會人氣度增加
條件：每年收視率 18% 以上、球場已有照明設備



FAMILY RESTAURANT

業務類型：飲食業
每年總營業額： 2808億
發展潛力： NO　景氣對應力：E
贊助金額： 6億5000萬 契約年期： 3～6年
特點：餐廳經費、設置費用減少
條件： NO

銀行

業務類型：金融、保險
每年總營業額： 27651億
發展潛力： YES　景氣對應力：C
贊助金額： 9億6000萬 契約年期： 3～4年
特點： NO
條件：參與金融投資



綜合地產公司

業務類型：不動產
每年總營業額： 9050億
發展潛力： NO　景氣對應力：C
贊助金額： 9億5000萬 契約年期： 1～4年
特點：地產投資升級、地價增加、建築費減少
條件： NO



運輸公司

業務類型：運輸
每年總營業額： 16840億
發展潛力： NO　景氣對應力：B
贊助金額： 8億9000萬 契約年期： 2～4年
特點： NO
條件：「SPONSOR MATCH」出賽



綜合貿易公司

業務類型：貿易
每年總營業額： 98235億
發展潛力： NO　景氣對應力：C
贊助金額： 10億8000萬　契約年期： 4～8年
特點： NO
條件：「SPONSOR MATCH」出賽

綜合出版社

業務類型：出版
每年總營業額： 1639億
發展潛力： YES／NO　景氣對應力：A
贊助金額： 8億5000萬 契約年期： 2～6年
特點： NO
條件：電視台全國播映



球球是道

主理：阿三杉淳

上兩期曾公布會加開新專欄「球球是道」，但因上期稿擠，所以順延今期才正式開張。如各位有意公開研究心得、抑或遇有任何大小疑難，歡迎來信齊齊分享，地址為香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓GAMEPLAYERS「球球是道」收。今次先來拋磚引玉，請得兩位遊戲誌球場「執波仔」仁魂及AGENT X親自執筆，分享一下作為旁觀者～球隊領班的心得。

教你走偏鋒

客串「執波仔」：仁魂

與同類型的電腦遊戲相較，其實這遊戲的自由度不大，所以玩開這些球會模擬遊戲的仁魂，感到比較容易，事關需要注意的地方不是那麼多。

至於玩法心得，不知是否適合大家的口味？一開始，玩者是有十億日圓，仁魂會建議大家悉數用盡來買地，反正跟後都有錢給你，當然如果謹慎的話，可以買些八億地點。另一建議是，選擇有其他球會的地方，通常這些地方的人口極多，不用擔心入場人數，而且打咁大賽時，情況更可觀，缺點是建起最大球場之後，爆滿情況的出現有點壓力。(何謂打咁大賽？即是同一地方的球會互相對賽，明顯例子是意大利的AC米蘭對國際米蘭。)

然而，大家最關心的莫過於自己所設計的球員。希望自己的球員快些成為超級巨星，最好把他設定為後衛，由於第一年中，你的球隊都是處於護級的情況，通常弱隊會出現一些好後衛，所以能力一定容易升高，至於其位置最好是中衛或清道夫，當然你也可以一開始把他送到南非留學半年。

此外，初期盡量安排與外國球隊作賽，那麼球隊的能力會容易整體上揚。還有比賽時，一定不要給予任何獎金，因為效果不大顯著之外，有時亦更會輸球，無謂浪費金錢吧！

陣式進度論

客串「執波仔」：AGENT X

拙者一向崇尚德國那種5-3-2的陣式，所以以為應該可以套用在《創造職業球會2》之上。可惜一切都事與願違，球隊在1ST STAGE的戰績還算不錯，但是到2ND STAGE時便完全判若兩隊，成績不堪回首。在迫於無奈之下，只好變陣打回4-4-2陣式，戰績剛有點起色時，竟然又出現球員不滿事件，令球隊面臨分裂危機。事件最終都只能讓球員離隊，但所得回的金錢卻少之又少，根本不能再買球員，結果只能派遣一些後備中的後備補上。可是，由於連攜力不足之下，以致球隊的成績再次陷入谷底，所以拙者覺得要在遊戲之初，怎樣避免如斯慘況是一個非常重要的課題。

另外，拙者總覺得陣式熟練的進度實在太慢，很多時候由於球員的變動令到之前的練習前功盡廢，而且當中所表現的效果亦不甚明顯。因此，拙者認為根本並不需要放太多時間在陣式上，反而多多針對個別球員來進行訓練會更好，至於陣式方面，還到有太多空閒時間時，才訓練訓練吧！



REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL

Real Bout SPECIAL

對應擴張RAM CARTRIDGE 對應4MB擴張RAM CARTRIDGE

FIG MEM 2P

製造商：SNK　發售日：發售中（12月23日）
價格：5800日圓／連擴張RAM CARTRIDGE版7800日圓

SEGA SATURN

移植自年初推出的業務用街機格鬥遊戲，《餓狼傳説》系列的最新作《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》，除了將過往數作的人物作一大集合之外，亦將三線的概念轉化為兩線系統，操作更為簡化，而評價好壞參半的RING OUT系統亦改為氣絕暈眩系統，令其成為《餓狼傳説》中的最高之作。

基本操作

→	前進
← 禦	後退、上中段防
→→	DASH 疾走
←←	閃避
↖・↑・↗	通常跳躍
瞬間輸入↖・↑・↗	小跳躍
↓	蹲下
↘	蹲下移動
↙	下段防禦

＊假設角色於右方

通常操作

	與對手同線時	對手於外線時
A掣	PUNCH 拳	線移動拳攻擊
B掣	KICK 腳	線移動腳攻擊
C掣	大威力攻擊、（遠距離時）挑發	對線攻擊
Z掣	線移動、（空中時）空中轉向	回線

特殊操作

迴避攻擊	在禦狀態中→＋A
DOWN 迴避	倒地瞬間←↙↓＋Z

（POWER GAUGE於H POWER以上時使用，令倒地後移往外線，但對投技、超必殺技、潛在能力和GUARD CANCEL的BREAK SHOT時則使用不能）





■攻擊對手令版面兩端的障礙物破壞造成氣絕暈眩之效果，而於氣絕暈眩時輸入左右和連打A・B・C・Z掣則能令角色回復



POWER GUAGE

當防禦對手技攻擊和自方使用必殺技攻擊，畫面下方的POWER GAUGE會作三階段上昇，而各階段亦能使用不同的特殊攻擊。



■（POWER GAUGE量超過一半）H POWER時能使用GUARD CANCEL的BREAK SHOT



■（儲滿POWER GAUGE）S POWER時，除了能使用BREAK SHOT外，更可使用超必殺技



■（儲滿POWER GAUGE和體力GAUGE低於一半）P POWER時，除了能使用BREAK SHOT和超必殺技外，更可使用潛在能力

全角色技指令及COMBINATION ATTACK表

TERRY BOGARD

技指令表

投技	
BUSTER THROUGH	近敵時→＋C
特殊技	
CHARGE KICK	DASH中→＋C
WILD UPPER	↘＋A
BACK SPIN KICK	→＋B
必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←＋A or C
POWER DUNK（BREAK SHOT）	→↓↘＋B
CRACK SHOOT	↓↙←＋B
RISING TACKLE	↓儲↑＋A
POWER WAVE	↓↘→＋A
ROUND WAVE	↓↘→＋C
PASSING SWAY	↓↘→＋Z
POWER CHARGE	←→＋A（緊按掣能作移動距離變化）
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→＋BC同按
潛在能力	
TRIPLE GEYSER	↓↙←↙→＋C

COMBINATION ATTACK表

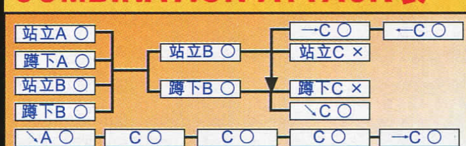
站立A ○ / 蹲下A ○ / 站立B ○ / 蹲下B ○ — 站立B○ / 蹲下B○
站立B○ — →C ○ / 站立C × — ←C ○
蹲下B○ — 蹲下C × / ↘C ○
站立A ○ — C ○ — ↓A ○ — ↓C ○
↘A ○ — C ○ — C ○ — C ○ — →C ○

ANDY BOGARD

技指令表

投技	
內股	近敵時→＋C
特殊技	
浴蹴	→＋B
上面	↘＋A
必殺技	
斬影拳	↙→＋A or C
疾風裏拳	重斬影拳中↙→＋C
昇龍彈	→↓↘＋C
空破彈（BREAK SHOT）	↙↓↘→＋B
飛翔拳	↓↙←＋A
爆震	→↘↓↙←＋C
超必殺技	
超裂破彈	↓儲↘→＋BC同按
潛在能力	
斬影裂破	↙↓↘→＋C

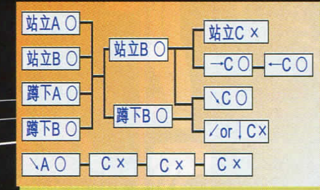
COMBINATION ATTACK表



EX ANDY BOGARD 技指令表

投技	
內股	近敵時→+C
不知火蜘蛛絡	對手於地上時跳躍近敵中↓↓+C
特殊技	
上面	↘+A
苦無彈	對手倒地時↓+C
必殺技	
闇浴蹴 (BREAK SHOT)	←↓↙+B
激 飛翔拳	↓↙←+C
斬影拳 穿	↙→+C
幻影不知火 飛影	DASH中→↘↓+Z
超必殺技	
絕 裂破彈	↓儲↘→+BC同按
潛在能力	
爆裂天翔拳	↙↓↘→+C

COMBINATION ATTACK表



JOE HIGASHI 東丈 技指令表



投技	
JOE SPECIAL	近敵時→+C
（追加攻擊）	JOE SPECIAL中↓
膝地獄	↘+C
特殊技	
SLIDING	↘+B
VERTICAL UPPER	←+A
蹲下肘打	↘+A
炎之指先	對手倒地時↓+C
JOE SOBAT	←+B
必殺技	
SLASH KICK	↙→+B or C
黃金之踵	↓↙←+B
TIGER KICK (BREAK SHOT)	→↓↘+B
爆裂拳	A連打
爆裂拳 HOOK	爆裂拳中↓↘→+A
PRESSURE KNEE	→↓↘+C
黃金之脹脛	PRESSURE KNEE擊中時↓↙←+B
HURRICANE UPPER	→↘↓↙←+A
爆裂 HURRICANE	→↘↓↙←+C
超必殺技	
SCREW UPPER	→←↙↓↘+BC同按
潛在能力	
SLIDE SCREW	→←↙↓↘+C

COMBINATION ATTACK表

站立A O / 蹲下A O / 站立B O / 蹲下B O / 站立B O / ←A O/ O — C O / B O / ↓B O / →C O / C x / ↘C O / ↓C x / ←C O / ↓↘→C x / C O / C O / C O / C O / C O / →C x

不知火 舞 技指令表



投技	
風車崩	近敵時→+C
夢櫻．改	跳躍中近敵時↙or↓or↘+C
特殊技	
三角飛	畫面端↗
跳蹴	倒地中C
龍之舞	←+A
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A
亂花蝶扇	↓↙←+C（能連續輸入）
龍炎舞 (BREAK SHOT)	↓↙←+A
陽炎之舞	↓儲↑+C
必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
鼯鼠之舞	跳躍中↓+AB同按
超必殺技	
超必殺忍蜂	→↙→+BC同按
潛在能力	
月下亂牡丹	→↙→+C

COMBINATION ATTACK表

蹲下A / 站立A / 站立B / 蹲下B / 蹲下A / 站立A / 蹲下A — ↓C O / 站立B O / 蹲下B O / A O / C O / ↓C x / →C O / ←C O / 近距離站立C O/ O — C O — C O — ↓C O

望月雙角 技指令表



投技	
無門地獄投	近敵時→+C
無道縛投	近敵時←+C
地獄門	無門地獄投中←↙↓+C
昇天殺	跳躍中近敵時↙or↓or↘+C
特殊技	
錫杖上段打	↘+A
雷擊棍	對手倒地時↓+C
必殺技	
三角釘	↓↘→+A
野猿狩 (BREAK SHOT)	↓↙←+A
憑依彈	←→+C
雷神憑	→↓↘+B
鬼門陣	近敵時控桿一迴轉+C
邪棍舞	A連打
天破	邪棍舞中↙+C
捶破	邪棍舞中↘+C
降破	邪棍舞中↗+C
突破	邪棍舞中→+C
倒破	邪棍舞中Z
喝	→↘↓↙←+B
渦炎陣	↓↙←+Z
超必殺技	
威喝	→↘↓↘→+BC同按
潛在能力	
無慘彈	→↘↓↘→+C

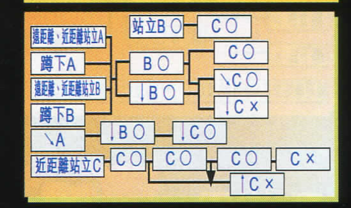
COMBINATION ATTACK表

遠距離．近距離站立A / 蹲下A / 遠距離．近距離站立A / 蹲下B O — B O / ↓B O / C x / →C O / ↘C O / ↓C x / 近距離站立C O/ O — ↓C O — ↓C x — ↓C x

BOB WILSON 技指令表

投技	
FALCON	→+C
HORNET ATTACK	FALCON中↘↘+C
FROG HUNTING	HORNET ATTACK中←——+BC同按
EAGLE CATCH	跳躍中↙or↓or↘+C
特殊技	
H．HEDGEHOG	DASH中→+A
EAGLE STEP	跳躍中↓+B
ELEPHANT TASK	↘+A
LYNX FANG	對手倒地時↑+C
FLYING FISH	倒地中C
必殺技	
ROLLING TURTLE	↓↙←+B
SIDE WINDER	↓↙←+C
BISON HORN	↓儲↑+C
WILD WOLF	←儲→+B
MONKEY DANCE (BREAK SHOT)	→↓↘+B
超必殺技	
DANGEROUS WOLF	→←↙↓↘→+BC同按
潛在能力	
MAD SPIN WOLF	↓↙←↓↙←+C
WOLF FANG	MAD SPIN WOLF中C連打

COMBINATION ATTACK表

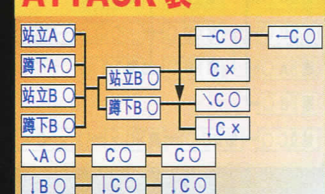


HON-FU 技指令表



投技	
BACK FLIP	→+C
經絡亂打	↘+C
特殊技	
踏込側蹴	→+B
蠅叩	↘+A
TODOMENUNCHAKU	對手倒地時↓+C
必殺技	
九龍之讀	→↙↓↘→+C
黑龍	對手於空中時→↙↓↘→+C
制空烈火棍 (重為BREAK SHOT)	→↓↘+A or C
雷光石火之地	↙儲→+B
雷光 PACHIKI	雷光石火之地中B連打
雷光石火之天	↓↙←+B
炎之種馬	↓↙←+A．A連打
必勝逆襲腳	↓↙←+C
超必殺技	
爆發五郎	↓↙←↙→+BC同按
爆發次郎	自方向右時於爆發五郎中順時針作控桿四迴轉
潛在能力	
CADENZA之嵐	↓↙←↙→+C

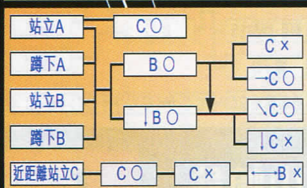
COMBINATION ATTACK表



BLUE MARY 技指令表

投技	
LOCK KICK	→+C
PUSH ELBOW	LOCK KICK中輸入對手方向→+C
特殊技	
DOUBLE ROLLING	←+B
SPIN HEEL ATTACK	對手倒地時↑+C
必殺技	
SPIN FALL	↓↘→+A
STRAIGHT SLICER	←儲→+B
STAND FANG	STRAIGHT SLICER中→+B
STAND GUN SMASH	↓↙←+C
M.HEAD BASTARD	↓↙←+B
VERTICAL ARROW (BREAK SHOT)	→↓↘+B
M.SNATCHER	VERTICAL ARROW命中時→↓↘+B
BACK DROP REAL	↘↘+AB同按
超必殺技	
M.SPLASH ROSE	→←↙↓↘→+BC同按
潛在能力	
M.TYPHOON	近敵時→↙↓↘→+C

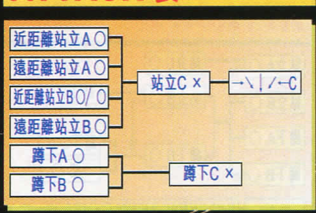
COMBINATION ATTACK表



EX BLUE MARY 技指令表

投技	
HEAD THROW	→+C
ACHILLES HOLD	HEAD THROW中→↘↓+C
特殊技	
CLIMBING ARROW	↘+A
LEG PRESS	對手倒地時↓+B
必殺技	
M.SPIDER (BREAK SHOT)	↓↘→+C
M.SNATCHER	→↓↘+B
FACE LOCK COMBO	M.SNATCHER中↙→+C
STRAIGHT SLICER	←→+B
M.CLUB CLETCH	STRAIGHT SLICER中←↙↓↘→+B
QUICK SWAY	A+B
BACK DROP	QUICK SWAY中→↘↓↙←+C
超必殺技	
M.TYPHOON	→←↙↓↘→+BC同按
潛在能力	
M.DYNAMITE SWING	A．A．←．B．C

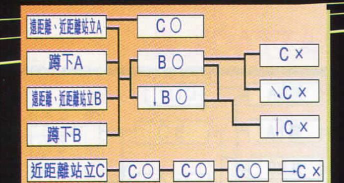
COMBINATION ATTACK表



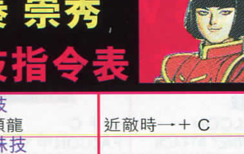
FRANCO BASH
技指令表

投技	
GORI RUSH	近敵時→+C
特殊技	
PAROMU PUNCH	A+B
SMASH	倒地時C
BASH TORNADO	→+B
必殺技	
DOUBLE KONG (BREAK SHOT)	↓↙←+A
WAY BING BLOW	←↙↓↘→+Z
ZAPPER	↓↘→+A
GOLDEN BOMBER	↙儲→+C
GUTS DUNK	↓↘→↗+B
超必殺技	
MEGATON SCREW	↓↙←↙→+BC同按
潛在能力	
HARMAGEDON BUSTER	→↘↓↙←+C
HARMAGE RUSH 於HARMAGEDON BUSTER中FRANCO BASH喊叫時任何方向+A or B or C連打	

COMBINATION ATTACK表

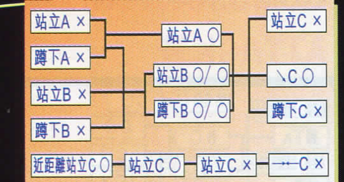


秦 崇秀
技指令表

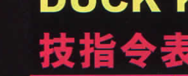


投技	
發頸龍	近敵時→+C
特殊技	
龍回頭	↘+C
光輪殺	←+A
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+A or C
帝王天耳拳	↓↘→+A or C
帝王神眼拳(無移動)	→↘↓↙←+A
帝王神眼拳(空中)	→↘↓↙←+B
帝王神眼拳鋼落	帝王神眼拳空中落下時A or B or C
帝王神眼拳(背後/BREAK SHOT)	→↘↓↙←+C
帝王空殺神眼拳	空中→↘↓+B
超必殺技	
帝王漏盡拳	↓↙←→+BC同按
帝王空殺漏盡拳	空中↓↙←→+BC同按
潛在能力	
帝王宿命拳	↓↙←→+C

COMBINATION ATTACK表

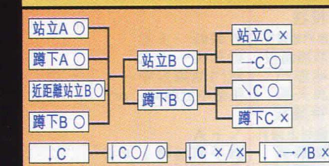


DUCK KING
技指令表



投技	
ROLLING NECK THROUGH	近敵時→+C
N.REVERSE BREAKER	空中近敵時↙ or ↓ or ↘+C
特殊技	
NEEDLE LOW	↘+B
MAD SPIN HAMMER	←+A
SHOCKING BALL	對手倒地時↓+C
必殺技	
HEAD SPIN ATTACK	↓↘→+A or C
OVER HEAD KICK	重HEAD SPIN ATTACK中C
FLYING SPIN ATTACK	空中↓↙←+A
CROSS HEAD SPIN	↓↙←+Z
DANCING DIVE (BREAK SHOT)	↓↙←+B
BREAK STORM	→↓↘+B
DUCK FEINT・空	空中↓↓
FLYING SPIN ATTACK 2	DUCK FEINT・空中↓↙←+A
DUCK FEINT・地	DASH中↘+C
超必殺技	
BREAK SPIRAL BC同按	←↙↓↘→↗↓+
潛在能力	
DUCK DANCE	↓↓+ABC同按
ROLLING PUNISHER	DUCK DANCE(LEVEL 1)中←儲→+BC同按
DIVING PUNISHER	DUCK DANCE(LEVEL 1)時空中→↘↓+BC同按
DANCING CALIBER	DUCK DANCE(LEVEL 2)中↓↙←↙→+BC同按
BREAK HURRICANE	DUCK DANCE(LEVEL 3)中↓↘→↘→+BC同按
BEAT RUSH	DUCK DANCE(LEVEL 4)中→↘↓↙←+C・A・A・B・A・B・B・C・C→↓↘+C

COMBINATION ATTACK表



山崎龍二
技指令表

投技	
亂投	→+C
特殊技	
揭上	空中B+C
打刺	→+A
昇天	↘+A
凹	對手倒地時↓+C
必殺技	
蛇使・上段	↓↙←+A(能按擊儲擊)
蛇使・中段	↓↙←+B(能按擊儲擊)
蛇使・下段	↓↙←+C(能按擊儲擊)
蛇驅	蛇使儲擊時Z
大蛇	蛇使儲擊至MAX時
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→+B
倍返	↓↘→+C
倍返(充電)	↓↘→+瞬間按C
制裁之匕首(BREAK SHOT)	→↙→+A
爆彈PACHIKI	→←↓↑+C
超必殺技	
GUILLOTINE	→↘↓↙←+BC同按
潛在能力	
DRILL	近敵時控桿一迴轉+C
DRILL(LEVEL 2)	於DRILL中山崎龍二喊叫時C連打5～8次
DRILL(LEVEL 3)	於DRILL中山崎龍二喊叫時C連打9～12次
DRILL(LEVEL 4)	於DRILL中山崎龍二喊叫時C連打13次以上

COMBINATION ATTACK表

站立AO / 站立BO / 蹲下AO / 蹲下BO → 站立CO / 站立BO / 蹲下BO → 站立C× / 蹲下C× / ↘CO

↘A — 站立CO — 站立CO — 站立CO — 站立CO — →C×

秦 崇雷
技指令表



投技	
發頸龍	近敵時→+C
特殊技	
龍殺腳	→+B
必殺技	
帝王神足拳	→→+A
真 神足拳	→→→+A
帝王天眼拳	↓↘→+C
大天眼拳	↓↘→+C(短時間儲擊)
極天眼拳	↓↘→+C(長時間儲擊)
修羅天眼拳	↓↘→+C(儲擊至MAX時)
帝王天耳拳(重為BREAK SHOT)	→↓↘+A or C
帝王漏盡拳	↓↙←→+C
帝王他心拳	↓↙←+B
龍轉身	↓↘→+B
超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BC同按
潛在能力	
帝王龍聲拳	→←↙↓↘+C

COMBINATION ATTACK表

站立AO / 站立BO / 蹲下AO / 蹲下BO → 站立CO / 站立BO / 蹲下BO → 站立C× / →CO / ←CO / 蹲下C×

站立CO — 站立CO — 蹲下C× — ↓↘→C×

KIM KAPWAN
技指令表

投技	
體落	近敵時→+C
特殊技	
NERICHAGI(切腿)	→+B
必殺技	
飛燕斬	↓儲↑+B
天昇斬	於飛燕斬頂點時↓+B
半月斬	↓↙←+B or C
飛翔腳	空中↓+B
戒腳	飛翔腳中↘+B
空砂塵(BREAK SHOT)	→↓↘+A
霸氣腳	↓↙←+A
超必殺技	
鳳凰天舞腳	空中←↙↓↘→+BC同按
潛在能力	
鳳凰腳	↓↙←↙→+C

COMBINATION ATTACK表

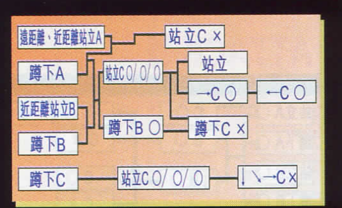
站立AO / 站立BO / 蹲下AO / 蹲下BO → 站立BO / 蹲下BO → 站立C× / →CO / ←CO / 蹲下C× / ↘CO

近距離站立CO — 站立CO — →C× — →↓↘A×

BILLY KANE
技指令表

投技	
一本釣投	近敵時→+C
地獄落	近敵時→+B
特殊技	
頭割下方擊	對手倒地時↓+C
必殺技	
三節棍中段打	←儲→+A
火炎三節棍中段突	三節棍中段打中→→C
雀落	↓↙←+A
旋風棍	A連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
火龍追擊棍(BREAK SHOT)	↓↙←+B
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+BC同按
潛在能力	
大旋風	↓↘→↘↓↙←+C

COMBINATION ATTACK表

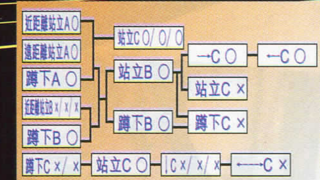


EX BILLY KANE

技指令表

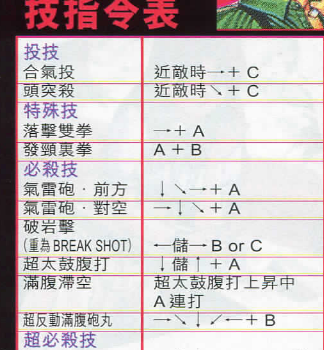
投技	
一本釣投	近敵時→＋C
地獄落	近敵時→＋B
特殊技	
頭割下方擊	對手倒地時↓＋C
必殺技	
三節棍中段打	←儲→＋A
火炎三節棍中段突	三節棍中段打中←→＋C
雀落	↓↙←＋A
集點連破棍	A連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→＋B
火龍追擊棍（BREAK SHOT）	↓↙←＋B
水龍追擊棍（BREAK SHOT）	↓↙←＋C
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋BC同按
潛在能力	
紅蓮殺棍	→↘↓＋C

COMBINATION ATTACK表



CHENG SIN ZAN

技指令表



投技	
合氣投	近敵時→＋C
頭突殺	近敵時↘＋C
特殊技	
落擊雙拳	→＋A
發頸裏拳	A＋B
必殺技	
氣雷砲・前方	↓↘→＋A
氣雷砲・對空	→↓↘＋A
破岩擊（重為BREAK SHOT）	←儲→B or C
超太鼓腹打	↓儲↑＋A
滿腹滯空	超太鼓腹打上昇中A連打
超反動滿腹砲丸	→↘↓↙←＋B
超必殺技	
爆雷砲	↙儲↓→＋BC同按
潛在能力	
天地崩落無盡砲	→↘↓↙←＋C

COMBINATION ATTACK表

站立A○ — 站立C○
近距離站立B○ — 站立B○ — 站立C x — ↓↘→C
蹲下A○ — ↘C○
蹲下B○ — ↓B○ — ↓C x
近距離站立C○ — 站立C○ — →C x — ←→C x

TUNG FU RUE

技指令表

投技	
衝波	近敵時→＋C
特殊技	
右降龍	↘＋A
必殺技	
怒顏砲	↓↘→＋A
大衝波	↙儲→＋C
箭疾步	↓↙←＋A or C
烈千腳（BREAK SHOT）	→↓↘＋B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑＋BC同按
潛在能力	
擊放	→←↙↓↘＋C（能按掣儲擊）

COMBINATION ATTACK表

站立A○ — 站立B○ — 站立C x — →C○ — ←C○
站立B○ — 蹲下B○ — ↘C○ — 蹲下C x
蹲下A○
蹲下B○
↘A○ — 站立C○ — →C○

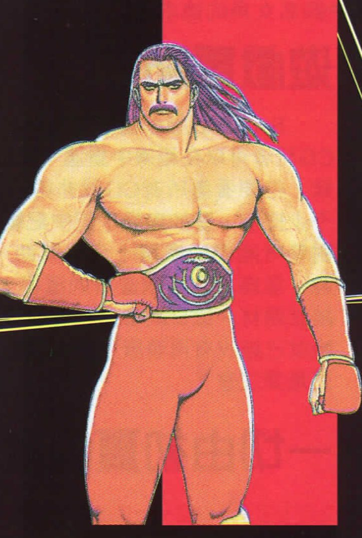
LAURENCE BLOOD

技指令表

投技	
MATADOR SLASH	→＋C
MATADOR BUSTER	空中↙or↓or↘＋C
特殊技	
HEAT SABE	←＋A
AERIAL SABE	空中↙or↓or↘＋A
OLEI	A＋B
TORNADO KICK	→＋B
必殺技	
BLOODY SPIN（重為BREAK SHOT）	←儲→＋A or C
BLOODY ACCELERATOR	↓↘→＋C
BLOODY SHOOTER	BLOODY ACCELERATOR中↓↙←＋A or B or C
BLOODY CUTTER	BLOODY ACCELERATOR中A or B or C
BLOODY PRESS	於BLOODY ACCELERATOR中近敵時←or→＋C
BLOODY SABE	↓↘→＋A（×3）
超必殺技	
BLOODY FLASH	↘←↙↓↘→↙＋BC同按
潛在能力	
FINAL DEATH BLOODY	↓↘→↘↓↙←＋C

COMBINATION ATTACK表

站立A○ — 站立C○/○
蹲下A○ — 站立A○ — 站立C x
站立B○ — 站立B○ — →C○ — ←C○
蹲下B○ — ↓B○ — ↓C x
近距離站立C○ — 站立C○ — 站立C○ — 站立C○ — →C x
A＋B — →C x — →↘↓C x



WOLFGANG KRAUSER

技指令表

投技	
KNEE SMASH	→＋C
KAISER B.PRESS	空中近敵時↓＋C
DEATH HAMMER	→＋BC同按
DIVING ELBOW	對手倒地時↓＋C
必殺技	
BRITZ BALL・上段	↓↙←＋A
BRITZ BALL・下段	↓↙←＋C
LEG TOMOHAWK（BREAK SHOT）	↓↘→＋B
PHOENIX THROUGH	←↙↓↘→＋C
DANGEROUS THROUGH	近敵時←↙↓↘→＋A
LIFT UP BLOW	近敵時→↘↓↙←＋B
超必殺技	
KAISER WAVE	←儲↗＋BC同按
KAISER WAVE Lv2	KAISER WAVE儲擊1秒後
KAISER WAVE Lv3	KAISER WAVE儲擊2秒後
潛在能力	
GIGATIC PSYCLONE	→↘↓↙←→↘↓＋C
UNLIMITED DESIRE	→↘↓↙←→＋A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
UNLIMITED DESIRE 2	→↘↓↙←→＋A・A・B・C・B・C A・B・C・←↓↙＋AC同按

COMBINATION ATTACK表

站立A○ — 站立C○
站立B○ — 站立B○ — 站立C x
蹲下A○ — 蹲下B○ — ↘C x
蹲下B○ — ↙↓C x
近距離站立C○ — 站立C○/○ — ↓↘→C x

EX TUNG FU RUE

技指令表

投技	
裂千掌	近敵時→＋C
特殊技	
右降龍	↘＋A
必殺技	
舊擊放	C連打
舊衝波	↙儲→＋A
舊箭疾步（重為BREAK SHOT）	↓↙←＋A or C
舊烈千腳	近敵時→↓↘＋B
超必殺技	
旋風剛拳	→↘↓↑＋BC同按
潛在能力	
BRAVO烈千腳	→↘↓＋C

COMBINATION ATTACK表

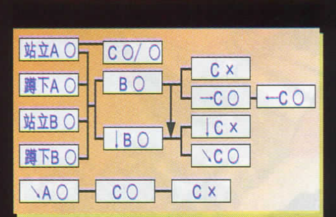
站立C x — 站立C x — 站立C x — 站立C x

GEESE HOWARD

技指令表

投技	
真空投	→＋C
虎殺掌	↘＋C
特殊技	
飛燕失腳	A＋B
昇天明星打	↘＋A
雷鳴豪破投	對手倒地時↓＋C
雷光回蹴	←＋B
必殺技	
烈風拳	↓↙←＋A
DOUBLE烈風拳	↓↙←＋C
上段當身投	←↙↓↘→＋B
裏雲隱	←↙↓↘→＋C
疾風拳	空中↓↙←＋A
DOUBLE疾風拳	空中↓↙←＋C
邪影拳（輕為BREAK SHOT）	←→A or C
超必殺技	
RAISING STORM	↙→↘↓↙←↘＋BC同按
潛在能力	
THUNDER BREAK	→↘↓＋C
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→＋A・A・A・B・B・B・C・C C・↓↙←＋C

COMBINATION ATTACK表



＊「○」——可CANCEL、「×」——不能CANCEL





© SUNSOFT/ LIBIDO

SLG 製造商：SUN電子（SUNSOFT）
發售日期：98年1月15日發售予定　售價：6800日圓
MEM SEGA SATURN



想以更輕鬆的心態去談戀愛？有這種意思的少男少女們，何不試試《放課後戀愛倶樂部》？十二人的倶樂部會員隨傳隨到，大家談天説地，暢所欲言，談話的話題多不勝數，發展順利的話更有約會的機會哩。十二位人物的介紹大家可參考本誌第五十七期，今期將率先透露其中四名女角的追求技巧。



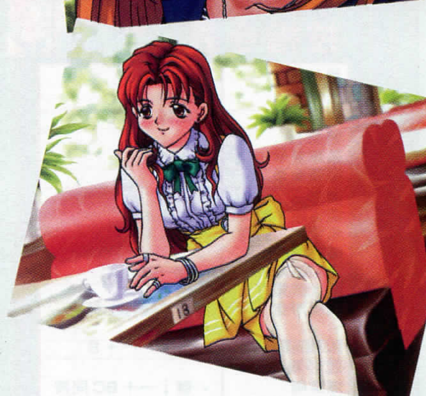
遊戲重點

SATURN版保留了電腦版的相簿模式，即是遊戲中出現過的CG玩者可以在相簿中重溫，跟目標女子達成HAPPY END其實不難，但要看盡所有CG就非得下一番功夫不可。幸好遊戲中會有不少提示，譬如戀愛手記中記載了女孩的活動記錄和星座占卜，對參考她們的感情十分有幫助。活動日誌會提及女孩現時的興趣，星座占卜有關當日的運程，這些都可能是TWIN SHOT時的談話題材。每日的會話都要很慎重，如若犯了致命的錯誤，你跟她就已經沒有再發展下去的可能了，特別是第二次約會後的會話更是要注意。

一切由初夏的杜陽町開始

輕鬆地跟大家打開話匣子

首先簡單地介紹遊戲的流程吧！身為高校生的主人翁，每日放學後都會到倶樂部集會場所的「STARRY SKY」茶餐廳露面。選單獨會面的女孩，大家閒話家常，情投意合的話一起外出，即在茶餐廳説聲再見亦無問題。另外玩者也可以送給對方一張約會劵，來一個週末約會。可是要留意的是，約會之日是不能實行「逛街」的指令。遊戲中的時限由五月下旬至六月初旬的四週間，假日約會基本上是星期日的約會，但只限於第一週，玩者是可以同時用星期六、日兩天約對方去拍拖的，對未確認目標的玩家而言，用兩天去約兩位女孩也算是一個選擇。



注意女性間的友誼關係

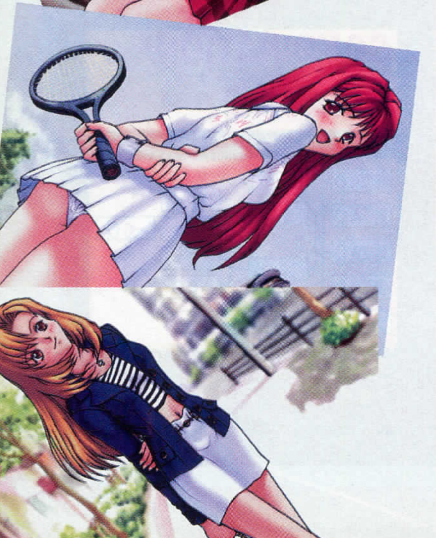
只要跟不同的會員交談，就不難發現她們的友誼關係，遊戲中有十二位女生，你都莫説不複雜了。這種關係可以是朋友間的情意結，又或是宿敵意識等等。現實生活中，在女朋友面前提起其他女孩是一件不得了的事，然而這遊戲就是一個例外，積極地提出其他女性的話題，研究她們間的關係是攻略的提示。

倶樂部活動的流程

選擇女孩
↓
TWIN SHOT
↙ 即日約會
↘ 約定拍拖的日子
↓
假日約會



表中符號的意義
出＝逛街
約＝約會
B＝夜晚有CALL
*＝自言自語





堀川七瀨（HORIKANA NANASE）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一	戀愛俱樂部	總覺得被邀請（誘われたからなんとなく）	出〇
5／20 星期二	和美	滿不在乎（なんとも思ってないけと）	出〇
5／21 星期三	六實的性格	對初次見面的人有些不放心（初對面の人は氣になるさ）	出〇
5／22 星期四	競爭對手	不要杞人憂天（つまんない心配しないの）	出〇
5／23 星期五	明日的予定	會做也說不定（するかもしれないね）	約 5／24
5／24 星期六	（約會）	很高興呀！多謝你（樂しかったよありがとう）	
5／25 星期日	缺席		
5／26 星期一	約會	不要介意吧（気にしないでいい）	出〇
5／27 星期二	早苗	七瀨真是坦率哩！（なななせって素直なんだな）	約 6／1
5／28 星期三	早苗	對七瀨你有點…（なななせに氣を遣っている）	出〇 *
5／29 星期四	早苗	點都好啦（わりとどうでもいいかも）	出〇
5／30 星期五	理想的女性	果然早苗是理想的（やっぱり早苗は理想的）	出〇
5／31 星期六	約會	無理由會做的（するわけないじゃん）	出〇
6／1 星期日	（約會）		
6／2 星期一	CELERY	果然是不會吃（やっぱり食べないとね）	出〇
6／3 星期二	早苗	沒有這回事呀（そんなことないよ）	出〇
6／4 星期三	早苗的情況	沒有這回事是（そんなことないって）	出〇 *
6／5 星期四	煮飯的技術	今日，如何？（今日なんか，どう？）	出〇
6／6 星期五	競爭對手	這是光榮的（それは光榮だよ）	出〇
6／7 星期六	班內的朋友	看來很開心真好（樂しそうでいいな）	約 6／8
6／8 星期日	（約會）	H	
6／9 星期一	早苗的感受	有點在意（ちょっときになるよな）	出〇
6／10 星期二	心情好多了	有自信就好了（自信持っていいよ）	出〇
6／11 星期三	早苗的情況	不可思議的話哩（不思議な話だね）	出〇
6／12 星期四	戀愛俱樂部	唔，不能啊（うん，ダメだよ）	出〇 *
6／13 星期五	戀愛俱樂部	的確很可惜啊（確かに殘念だよね）	約 6／14
6／14 星期六	（約會）	H	
6／15 星期日	戀愛俱樂部		約誓

後輩七瀨，一開始便對主角抱有好感，亦都不會對周圍的人隱瞞這件事。無論是約會或逛街都會立刻應承，說是難度最低的角色也不為過。第一次約會是七瀨的計劃（要在星期五達成），雖然是用心發掘的約會地點，但計劃到最後仍是泡湯，在此溫柔地安慰她吧。第二次約會，玩者要盡早提出約會要求。第三次約會大家終於發生進一步的關係。中途，擔心早苗的椎那會成為第三者，基本上只要和她來個TWIN SHOT便OK了。踏入第四週，大家應可更深愛對方了。



織原早苗（ORIHARA SANAE）

做事很考慮七瀨，自已的心意卻不容易向別人表白。要約她，事前要鍥而不捨的邀請她，具體地說是要在第一週直至二十二日都不斷和她來個TWIN SHOT，第二週二十七日的自言自語事件是第二次約會的條件。無論如何要幾度坦言自已的感受，解除她的不安。第三週的約會終於可以跟她接吻了，不過之後的疏忽是最大的敵人。12日的TWIN SHOT是向她表明心意的好機會，在這天確認她的感受吧！踏入第四週，她一定會被你的誠意所感動的。

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一	談話的機緣	如果剛才有打擾過就好了？（ジャマしたっていいのに）	出〇
5／20 星期二	心底內的熱情	坦白地將自己的感受…（自分の気持ちに正直）	出〇 *
5／21 星期三	戀愛俱樂部	有早苗就我充份了（早苗がいれば充分だよ）	出〇
5／22 星期四	椎那的評值	不必介意好了（きにしなくていいよ）	出〇
5／23 星期五	大學生瑞穗	瑞穗是特別的（瑞穗さんは特別なのさ）	約 5／25
5／24 星期六	習慣談戀愛	可能會很難（けっこう難しいかも）	出〇
5／25 星期日	（約會）		
5／26 星期一	早苗的便當	就此決定吧（ぞうなる予定）	出〇
5／27 星期二	班中的朋友	加入俱樂部就會習慣了（クラブにいれば慣れるよ）	出〇 *
5／28 星期三	自少認識的椎那	真是很和睦哩（ホントに仲いいんだなあ）	出〇
5／29 星期四	早苗的頭髮	不過我鍾意（俺は好きだけと）	約 ×
5／30 星期五	七瀨和早苗	被這樣一說都似啦（言われてみればそうかな）	約 6／1
5／31 星期六	更換校服	唔…可能有（まあ，あるかも）	出 ×
6／1 星期日	（約會）		
6／2 星期一	星期一	星期一果然是憂鬱的（月曜はやっぱり憂鬱）	出〇
6／3 星期二	歐洲	文化的差異吧（文化の違いかなあ）	出〇
6／4 星期三	雙魚座的早苗	不能說的（ま、言えないよね）	出〇
6／5 星期四	占卜	僅以現時來說都值得相信（いまだけでも信じるよ）	出〇
6／6 星期五	威明（遊戲中主角的朋友）	有點兒怕羞（ちょっと照れくさいや）	約 6／8
6／7 星期六	STYLE	就是這樣嘛（それはそうだよな）	出 ×
6／8 星期日	（約會）	即使不說大概也會明白（言わなくったってわけるだろ）	B
6／9 星期一	不安的感受	不要說傻話（バカいうんじゃない）	出〇 *
6／10 星期二	早苗的感受	沒理由會明白的（わかるわけないよ）	出〇
6／11 星期三	其他男子	即使這樣都喜歡早苗（それでも早苗が好きだよ）	出〇
6／12 星期四	早苗的感受	這些體諒…（そんなの思いやりじゃ～）	出〇
6／13 星期五	當時的吻	我都很滿足（俺も滿足だった）	約 6／14
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	從俱樂部所得的～	自己是這樣想的～（自分でそう思った～）	約誓

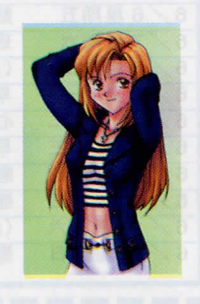




仁藤加奈未（NITOH KANAMI）（第二期會員）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三	入會動機	那麼怎說好呢（じゃ，だういうのがいい）	出〇
5／22 星期四	戀愛俱樂部的～	很好吧這些（いいね，それ）	出〇
5／23 星期五	關於七瀨	加奈未吧（加奈未だろ）	約 5／24*
5／24 星期六	（約會）		
5／25 星期日	徵求男朋友	就是這些問題？（そういう問題か？）	出〇
5／26 星期一	討論的內容	或者這些都令人困憂（それも困りものかも）	出〇
5／27 星期二	出賣自己（肉體）的女人	正是如此（その通りだよね）	出〇
5／28 星期三	奇怪的夢		出〇*
5／29 星期四	七瀨的怨言	看來或者有些馬馬虎虎（いい加減に見えるかも）	出〇B
5／30 星期五	傳呼機的意義	假如是加奈未去幹也無問題（加奈未ならしてもいいよ）	出〇
5／31 星期六	出賣的事情	這樣的加奈未很好（そういう加奈未っていい）	約 6／1
6／1 星期日	（約會）	好了，果然是（いいんだよ，やっぱり）	
6／2 星期一	緣份	不是很投緣嗎？（相性いいんじゃない）	出〇
6／3 星期二	煩惱的事	若然是我就不能商討了（オレになら相談できない）	出〇
6／4 星期三	一起回去～		出〇*
6／5 星期四	很有挑逗性的女人	似乎相當糟糕（相當マスイらしいぞ）	約 6／8
6／6 星期五	身為處女的女性	想來或者有點兒可惜（ちょっと殘念に思うかも）	出〇
6／7 星期六	基礎體溫計	實際上或者不可行（實際やってらんないかも）	出〇
6／8 星期日	（約會）	打算讓它如此～（そうはさせるつもり～）	H
6／9 星期一	符咒	像一個女孩很好嘛（女の子らしくていいね）	出〇
6／10 星期二	不能起床	我都是這樣（オレもそうだな）	出〇
6／11 星期三	暑假的節目	跟着一起吧（つれてってやるよ）	出〇*
6／12 星期四	把周遭的目光～	很寂莫的人（さびしがりや）	出〇
6／13 星期五	入會動機	即使現在仍是如此？（いまでもそうなの？）	約 6／14
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	有味的話		約誓

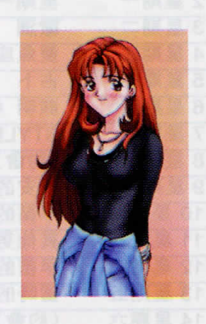
為人沒有獨特個性，說得難聽點就是個隨波逐流的「WET妹」。她所認識的女性都有兩性經驗，這點讓她覺得自己像一個失落的處女。她的危險反而令她更有魅力。她會很爽快地答應出街和約會的要求，但是要跟她有比較親密的接觸，非要等到第三週不可。



園崎操（SONOZAKI MISAO）

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三			
5／22 星期四			
5／23 星期五	制服	羞恥的事～（恥じかしいこと～）	出〇*
5／24 星期六	渴睡		約×
5／25 星期日	缺席		
5／26 星期一	兼職		約×
5／27 星期二	大人	[十分成熟的大人]（[充分，大人だよ]）	約 6／1
5／28 星期三	缺席		
5／29 星期四	勤務態度		出×
5／30 星期五	缺席		
5／31 星期六	料理	未曾試過做（作ったことないな）	出〇*
6／1 星期日	（約會）H		
6／2 星期一	昨日的約會	我是，認真地戀愛～（俺は，マジメに戀愛～）	約〇
6／3 星期二	休息		
6／4 星期三	休息		
6／5 星期四	美容	但是會花很多錢吧（でもお金がかかるだろう）	約 6／8
6／6 星期五	最近的高校生	嚴重的事態啊（由々しき事態だな）	出〇*
6／7 星期六	缺席		
6／8 星期日	（約會）H		
6／9 星期一	缺席		B
6／10 星期二	美容院	不要介意（気にしない）	出〇*
6／11 星期三	三圍		約 6／14
6／12 星期四	戀愛俱樂部		出〇
6／13 星期五	休息		
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日		約誓	

跟名字相反，她視貞操觀念為無物，但實際上她比其他人更渴望一段認真的戀情。最初她以半開玩笑式的心態來參加俱樂部，教她什麼是真正的戀愛吧！俱樂部的活動場所其實是她兼職的地方，很多時都是未到第三回合不能約她出街。雖然第一週不能約會她，星期一約她一同回去卻會發生特別事件。要不斷和她約會才能加深彼此的關係。



*所有圖片皆為WINDOW95版畫面，內容或會與SATURN版稍有出入





X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION

文：仁魂

FIG　製造商：CAPCOM　發售日：預定2月
容量：CD-ROM　售價：5800日圓
2P　PlayStation

這一隻把《X-MEN》及《STREET FIGHTER ZERO》角色組合（TEAM-UP）一起的格鬥遊戲，終於宣布移植成PlayStation版本，不過就易名為《X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION》，那麼當然與其他版本有所不同。

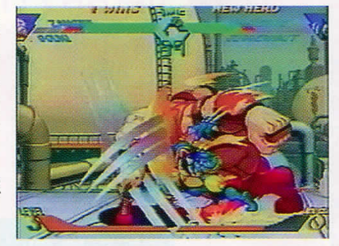
自動體力回復

由於沒有轉換角色系統，所以EX EDITION是取用自動體力回復系統，即是角色會自動把體力回復至紅色部分。

此外，把對手吹飛上天，然後用SUPER JUMP作空中連續追打的「AERIAL RAVE」仍然存在。



角色沒法轉換



大家可以從畫面中看到雖然有兩名角色名字，但是只餘下一條體源棒，這由於遊戲作了最大的變動——取消了轉換角色系統，大家再也不可以隨時轉人，不過兩人同時使出HYPER COMBO的「VARIABLE COMBINATION」，以及隊友作出掩護的「VARIABLE COUNTER」仍在，換言之，副角色的作用實在好像《MARVEL VS. CAPCOM》中的第三人。



HYPER CANCEL！

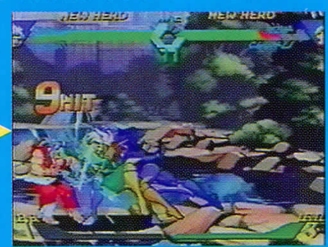
EX EDITION還有另一重大特色，便是這個「HYPER CANCEL」系統，其實一如立體版本《STREET FIGHTER EX》系列，大家可以使出HYPER COMBO，CANCEL再使出HYPER COMBO。

例子一：ROGUE使出REPEATING PUNCH後，使出GOOD NIGHT SUGAR，CANCEL再出GOOD NIGHT SUGAR。









例子二：MAGNETO向豪鬼使出MAGNETIC TEMPEST，CANCEL再出MAGNETIC SHOCKWAVE。









註：本文所刊登的皆為開發中畫面，可能與正式版本不同。





By: Agent X · Glen

天誅

風蕭蕭兮易水寒，壯士一去不復回……

「女為悅己者容，士為知己者死」，《史記》一書中所載的《刺客列傳》，就是對那班視死如歸的人物致敬。但在不遠的東洋，亦有一班為了達成任務，不惜拋頭顱，灑熱血的伕名戰士，無人知道他們的樣子以及背景，只稱呼他們為－忍者。

ACT	製造商：SME	發售日：98年2月26日發售予定
MEM	售價：5800日圓	記憶：1 BLOCK



暗器用法介紹

三角釘

武器本身並沒有攻擊性，惟當敵人腳部與之接觸，就起碼有三日要用單腳走路。因此是逃生時的必殺暗器。



手裏劍（飛標）

此標的最大殺著，就是當發出時會以迂迴路線前進，令敵人難以閃避。因此除非唔中，否則一定中。



藥品

增加體力50點咁多啦。



飛索

雖然此索沒有任何攻擊力，亦不能用來索取東西；但卻是飛簷走壁中，不可缺少的工具。

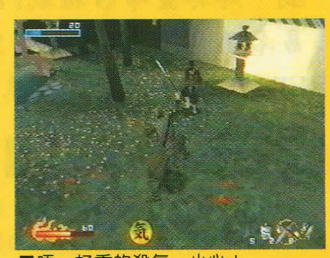


炸彈

威力非常強大的暗器，設計上只要向外一掟，就會自行點火引爆，任何敵人都會立刻"燒焦"，問你怕未！

基本系統介紹

作為一位「神龍見首不見尾」的超級忍者，自然經過了無數的艱辛鍛鍊；因此，忍者的能力亦比常人高出幾倍，才能做出一些飛簷走壁，能人所不能的行為。除了在體能上要與人不同外，成功的忍者更需要有一種「先知先覺」的能力，才可預計敵人的行為，立刻作出反應。至於這種能夠預知敵人的能力，在遊戲中稱之為「氣」。在遊戲畫面下方的中央，有一個顯示了「氣」的標誌，只要敵人在一定的距離之內，忍者便會察覺得到，以提高戒備。



■唔～好重的殺氣，小心！



小心，有敵人



危險

暗殺基本法：入門篇

一、來無縱　去無影

身為忍者，一切都是以完成任務為大前提，所以在未到達目標之前，便不應打草驚蛇；故此，飛簷走壁等絕技這時就大派用場了。只要各位能夠善用此道，那麼就算要在千軍萬馬中奪人首級，亦並非難事了。



■殊～！敵人就在腳下。

二、十步殺一人　千里不留痕

忍者在行動中除了要保持隱蔽性之外，還要留意殺人的速度。正所謂「兵貴神速」，由於忍者每次行動都是獨來獨往，因此若常在某地逗留過久的話，被發現而受圍攻的情況便隨時發生。另外，若能善用暗器的話，亦可收出奇不意的效果。



■瞄準……發射

外篇：弒敗紀



■ 咪以為自己係史泰龍，攞到頭頂都中箭，失敗！



■ 嘩！係度玩捉迷藏嗎？失敗



■ 昔哉劍術疏……，失敗！失敗！！



■ 連女人到斬唔中，失敗中之失敗！！！



AEROGAUGE

By: Agent X · Glen

上期曾經介紹過有關《AEROGAUGE》的人物、故事、賽道以及賽車的資料，今次則為大家講解一下遊戲的操作方法以及各模式的內容。總之，大家現在請扣好安全帶，因充滿刺激的超級賽車比賽，快將開始！



操作方法

Analog 操縱桿	轉向、上昇、下降
A 鍵	加速
B 鍵	減速、後退
C ▽鍵	視點切換
R 鍵	車身顏色選擇（選擇賽車時用）
Z 鍵＋操縱桿	DRIFT（急速轉向）

畫面介紹（1P 時）



模式介紹

TIME ATTACK MODE

玩者可以在這裡自由選擇賽車及賽道來參與。模式中只有玩者一人在賽道上競走，是與時間挑戰的比賽；當中可以選擇有圈數限制或自由參與。在比賽完畢後，玩者的名次會根據所做圈速來作決定。



■你能做出最快圈速嗎？

ONEMATCH MODE

總共有八架賽車一起參與的比賽，玩者同樣可以自由選擇比賽賽道及賽車；由於這是一場過的賽事，所以玩者是可以當這裡作為練習模式般，以熟習各賽道的特性和各賽車的操縱技巧。



■應好好在這裡鍛鍊。

GRANDPRIX MODE

一場漫長的比賽，當中玩者需要到各地向對手們進行挑戰。遊戲中，主要是以Point的形式來進行，每站勝出者都會獲得該站積分，而且玩者亦需要有一定的分數才能參與下一站比賽。總積分最高者，便是真正的冠軍了。



■敵人的實力不弱，努力吧！

VS MODE

這裡是讓玩者與友人對戰的地方，而遊戲中最多只能容許2位參加者進行決戰。當中玩者同樣可以選擇任何一條賽道來作賽；至於遊戲的畫面，主要是以上下分割的形式來比賽，不過玩者之間仍可以自由選擇視點來作賽的。



■與友人對戰，另有一番樂趣。

RECORD VIEW 、OPTION

「Record View」主要是記錄了各賽道的最快圈速等資料；而在「Option」中則有各式設定。值得一提的是，遊戲中不同的難度是會限制賽車的極速速度的，至於詳情大家可以參考說明書。



■是誰做了最快圈速，一看就清清楚楚。

ツインビーRPG ロールプレイングゲーム

兵鋒 RPG

By: Agent X · Glen

TWINBEE 魅力沒法擋～！

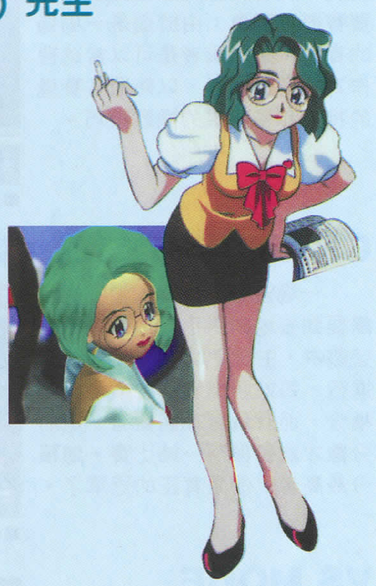
非常受歡迎的射擊遊戲，今次終於變成以RPG形式來進行，為各位「TWINBEE」迷帶來一份全新的感覺。據資料所見，遊戲中的戰鬥畫面及人物等，主要都是以多邊形來表現；另外，更新加入了一些原創人物，因此是絕對值得期待的遊戲。

RPG 製造商：KONAMI 售價：未定
發售日：未定 記憶：未定
MEM
PlayStation

新人物介紹

APPLE (アップル) 先生

在大碗(どんぶり)島一間名為「Desert」(デザート)的中學裡，擔任老師一職。性格方面，既穩重又大方的她，完全表現了女性成熟的韻味，是一位非常受學生愛戴的好老師。



PEACH (ピーチ) 先生

同樣是在PlayStation中首次登場的人物，和APPLE老師一樣，她也是在「Desert」中學裡工作，主要是擔任學校的保健醫生。性格方面，不要單憑她的外表來作定斷，因為沒人知道她的真實性格究竟是甚麼樣。



戰鬥畫面

遊戲中大約可以容許起碼兩名同伴一起進行戰鬥，加上亦會提供大量的ITEM予玩者使用。至於各人物應該會有不同種型的必殺技或魔法，以及由兩至三位同伴一起使出的協力技，總之戰鬥的變化將會十分多。





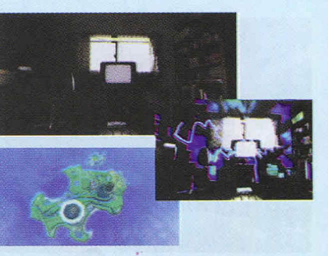
■ 戰鬥場面全以立體多邊型來顯示。



■ 三位人物，各有特色。

OPENING MOVIE 部份公開

今次為大家介紹一些有關遊戲的開場畫面，從資料可見，當中講述遊戲的主角在家中，電視突然之間發出一道強光，將主角吸進了電視機中而進入了另一個幻想的世界，也許主角又需要經歷一番波折，致能返回自己的世界吧！



■ 看！電視突然發出強光～呀～！



■ 新人物？



■ 新面孔？





By: Agent X · Glen

桃太郎電鐵7

《桃太郎電鐵》系列的最新之作，隆重登場！今集中更可以讓四位玩者一起參與遊戲；至於各位參加者的目標，就是以成為日本第一的社長。另外，今集所出現的卡片種類，總共有93款之多，非常充實。



© 1997 HUDSON SOFT

模式介紹

ニューゲーム (New Game)

當中玩者最多可以選擇四名的參加者一起進行遊戲。至於電腦對手方面，總共有八名人物供玩者選擇，而其中每位人物都代表著遊戲的難度，分為：見習、一至五段以及名人等總共七級。此外玩者亦可以設定遊戲的期限，包括：5年、10年、30年、50年及99年。至於遊戲的目標，當然就是成為日本第一啦；而遊戲中，玩者若能率先到達先前所指定的目的地，便可以獲得巨額獎金，之後便可以到各地進行投資活動。另外，遊戲進行時，玩者是有機會免費得到一些卡片，由於卡片各有不同的功用，所以玩者應好好利用它們，甚至可以藉此而反敗為勝呢！不過，那些卡片同樣是可以在一些特定的商店內購買得到。遊戲的最後，會點算各參加者的資產，以決定誰是勝利者。



■ 有錢就應投資，明天便會更好。



■ 到達目的地，萬歲！！



■ 適當使用卡片，效果顯著。

最新ルール (最新規則)

提示玩者如何進行遊戲的地方，當中講述了遊戲的最終目標，以及勝利條件。另外，這裡又會為大家介紹遊戲畫面，及進行遊戲的過程。故此若果你對遊戲並不太熟，卻又看懂日文的話，這裡就必定能夠幫到你手。



■的確是好幫手。(你識日文的話)

サイコロ道場 (骰子道場)

遊戲主要是用擲骰子來進行遊戲，而且每次玩者都要用盡所擲出的點數，所以很多時會有在目的地附近徘徊的情況出現。有見及此，遊戲中便特別為大家設立一個專提供擲骰子練習的模式，使大家可以鍛鍊鍛鍊，想要幾點就有幾點。



■至多可以擲10粒骰子。

おためしゲーム (試玩)

遊戲亦為玩者提供了一個試玩模式，當中主要的分別在於：遊戲中可以自行設定參加者的姓名；以及若果有電腦加入的話，將會設定為見習(Easy)難度。此外，遊戲的期限亦由2年為始，最終令玩者能熟悉遊戲的玩法。



■遊戲時間較短，適合初心者。

各勝利者名稱一覽



■ 水產王。(水產業投資最高者)



■ 農林王。(農業投資最高者)



■ 食品王。(食品業投資最高者)



■ 日本第一。(總資產最高者)

64中發現！！TAMAGOCHI～大家的TAMAGOCHI世界



文：仁魂



風靡一時的TAMAGOCHI，現在終於以圖板遊戲（BOARD GAME）形式，登陸在N64之上，帶給大家與別不同的趣味。

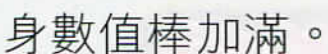
至於這遊戲的玩法是，首先選擇自己所養的TAMAGOCHI蛋，今次除了攜帶版本內有的品種之外，也有一些原創品種（新種發見！！），選擇完畢之後，遊戲便會開始。

大家擲骰決定步數，基本上每一回合的後部，都可以進行攜帶版本所有的行動，例如：餵養、陪牠遊玩、打針、清潔等等，當中會增加其變身數值，而且內 同時亦增設了近十款迷你遊戲，勝出的話也會增加五個變身數值，總之玩者要鬥快把自己TAMAGOCHI的四行變身數值棒加滿。

遊戲完結之後，大家可以把TAMAGOCHI的資料，記錄在卡帶或記憶咭之內，留待下次再用來繼續養育及遊玩。







指令説明

サイコロ：投擲骰子
マップ：觀看全地圖
ステータス：查核全部TAMAGOCHI的狀態
カード：使用特殊卡片

圖格的意義



直去遊戲起點，藉以增加變身數值及關心度。


增加兩個變身數值。


扣除兩個變身數值。


得到特殊卡片。


隨機變成其一圖格。


會發生高空擲物，至於TAMAGOCHI能否閃避，就要牠的造化了。


進行迷你遊戲。


美佳尤出來為TAMAGOCHI打扮，會增加高興度。


餵養TAMAGOCHI的話，增加六個變身數值。


陪TAMAGOCHI遊玩的話，增加三個變身數值。


完全餵飽TAMAGOCHI。


餵養TAMAGOCHI的話，增加三個變身數值。


陪TAMAGOCHI遊玩的話，增加六個變身數值。


下回合休息睡眠，減少病發率。


以關心度作賭注，拉老虎機，中獎的話是增加變身數值。


進行健身，除了減少病發率之外，也會增加關心度。


向博士購買收音機、滑板等東西。


自動去到抽中的圖格。

打電話叫其中一隻TAMAGOCHI來到同一圖格。


從三道門選擇沒有恐怖的一門，成功的話，亦會進行其一養育指令。

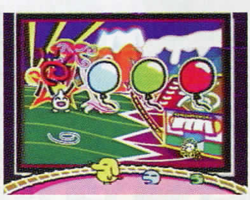


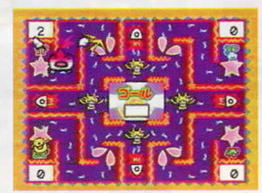
向美佳尤購買食物。

迷你小遊戲

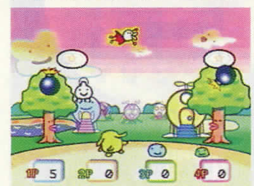

大家鬥快選取所需要的圖案。


當自己的TAMAGOCHI停止之後，鬥快按動其所在的按鈕。


一聲號令，盡快跳起撞破氣球。


走入中心次數鬥多比賽，小心發電牆壁和移動中的妖獸，中者即返回起點。

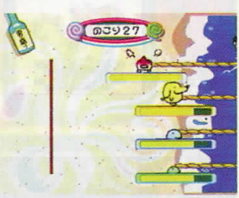

看看誰人取得最多不明飛行物體。


射擊比賽，總之不要射中炸彈。


大家鬥快取得物品，但取得飯團是會停下來進食。


盡快鑽地吧！


互射對手，一切恩怨在此結。


當力量棒全滿時按A掣，鬥快拉動物件過終點。



TWINKLE STAR SPRITES



STG | 製造商：ADK | 發售日：發售中（12月18日）
價格：5800日圓 | 容量：CD-ROM×2

MEM | 2P | SEGA SATURN

TEXT：KOTARO

操作說明

方向掣	角色之移動
START 掣	遊戲開始及暫停
A · C 掣	SHOOT／ ＊儲擊
B 掣	BOOM
R 掣	AUTO SHOOT

STORY

魔法世界PREAMUSE裏，流傳着傳說之星「TWINKLE STAR」的傳說，若果得到這粒神聖之星的人，任何願望皆能實現。而另一方面，惡之帝王MEVIOUS欲想奪取它回來，於是便向PREAMUSE發動侵襲，PREAMUSE的女王、公主LOAD RUN和同伴兔仔，他們以取回TWINKLE STAR為目標而出發，然而他們並不知道，前面正有着重重障礙等着他們，冒險的旅程亦由此展開……









＊儲擊——按着A掣不放來儲氣，自方版面左下角的POWER GAUGE便會上升，當儲滿一個LEVEL後便能發射威力強大的攻擊，而POWER GAUGE的上限是隨着擊墜雜魚而提昇。



■原創模式SEGASATURN MODE，遊戲效果重新演繹，更追加新角色和定立新規則



■HOW TO DEMO內裏有着遊戲入門的簡單概念和奧義連爆講座



■OMAKE DISC「TWINKLE STAR ENTERNAL BOX」比原版的ART GALLERY佈容更豐富



■原創角色美鈴如月＆校長先生

ITEM 介紹

遊戲進行途中，會出現兩種輔助ITEM，而出現ITEM前自方版面上方會出現「！！」標誌表示。



COIN

效果有三種，由上而下轉動，兩面的標誌各具不同，「$」代表分數，「炸彈」代表BOOM，而「☆」則能令自方版面上的敵肥皂破壞，此外「P」為SEGASATURN MODE獨有ITEM，能增加儲擊GAUGE一個LEVEL。

水晶球

由雜魚串連而來，若捲入連爆之中，會令攻擊雜魚數量增加，爆發威力亦增強，而這種現象稱之為「FEVER」。

「死神」

並非ITEM，依從版面圓心軌跡行走，慢慢走近觸碰攻擊玩者，而每將它消滅後，它的耐久力亦會逐漸增強。





蒼穹紅蓮隊 黃武出擊

究竟同以前嗰隻有乜唔同？！

STG 2P MEM PlayStation

製造商：DATA EAST　售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
對應DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER

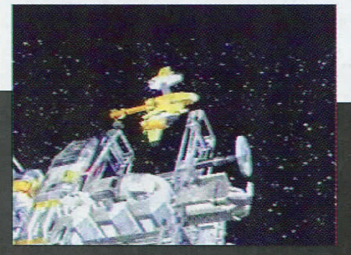
續集似乎已經成爲了製作人們的不二之選了，不過，一些好的續集會使作品更受歡迎，不過如果是馬虎了事的話，便會使作品的受歡迎度減低，而至於新近推出的遊戲《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》是怎樣的一個遊戲，便要由玩者們自己決定了。

《蒼穹紅蓮隊》和《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》有乜唔同？

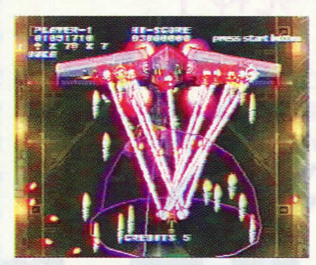


《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》可以說是再一次玩《蒼穹紅蓮隊》，就好像是看《龍珠GT》一樣，人物不變，機械不變，敵人不變，差不多整個遊戲也是和《蒼穹紅蓮隊》一模一樣，雖然如此，這隻《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》也作出了一些的改動，使遊戲的可玩性大大的增加了，那便是遊戲的難易度，對於感到《蒼穹紅蓮隊》非常難玩的玩者而言，《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》便會是「DOWN GRADE版」的遊戲，遊戲易玩得多。

除了遊戲本身易玩之外，在《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》之中，亦加入了一些在《蒼穹紅蓮隊》之中沒有的片段，例如是過版之後出現的敵機被擊落場面，而相信最令玩者歡喜的一定是在《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》之中是多了一個STAGE的，那便是在擊毀《蒼穹紅蓮隊》那最後BOSS之後，是多了一個STAGE，而且爆機之後又加入了一段不俗的爆機MOVIE，用不同人物爆機，片段是會有所不同的，真是落足心機製作。



《黃武出擊》的賣點是……？



在上一段已說過《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》是和《蒼穹紅蓮隊》差不多完全一樣的遊戲，不過，在《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》之中，除了以上提及過改動之外，亦加入了一部新的戰機，那便是「黃武」了，這是一部非常強橫的戰機，其攻擊力絕對是在其餘三部戰機之上的，而且移動速度高，武器強勁，再加上這是遊戲中唯一的新機，當然會是玩者的首選戰機。

而在上文也說過難易度的問題，其實難易度的降低，除了敵人的攻擊力下之外，亦是和玩者戰機判定有非常大的關係，在《蒼穹紅蓮隊》之中，玩者戰機的判定是相當大的，不過，在《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》之中便不同了，戰機的判定只是戰機正中間的一點而已，如果不是被直接擊中的話，戰機是絕對不會爆炸的，玩者真的可以在鎗林彈雨之中穿來插去，就好像玩《怒・首領蜂》一樣。



新加入的最後一版



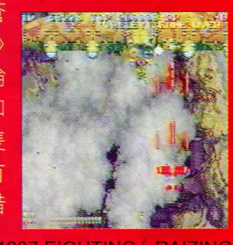
這一版是在《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》獨有的，不過其實只是一個「大大EVENT」而已，當玩者消滅了「黑瞥改」之後，便會收到消息，敵人「光帶照射砲裝備模擬戰艦 霧葬」已瞄準了地球，玩者最後的任務便是要將這敵人的取後武器消滅，不過，時間只有一分鐘而已，玩者一定要在一分鐘之內將這戰艦消滅，這戰艦基本上是沒有攻擊力的，而威脅玩者的是其他敵人的砲火，為了爆機，玩者其實可以不理其他敵人，盡情用大彈來攻擊。



《蒼穹紅蓮隊 御德用》



究竟這隻SEGA SATURN版的《蒼穹紅蓮隊 御德用》是甚麼遊戲？其實大家一開遊戲便會知道，這遊戲來只是當日在PlayStation推出過的《蒼穹紅蓮隊》而已，不論是戲玩法和遊戲的難易度，也和PlayStation版的完全一樣，不過，這隻《蒼穹紅蓮隊 御德用》唯一的好處便是有《BATTLE GAREGGA》的體驗版，可惜只有一個STAGE玩而已。





名車列傳 Greatest 70's
冇錢的確是萬萬不能的

文：赤目黑龍



賽車遊戲之中，有的是單對單的，有的是一大群車的比拼，不過在《名車列傳Greatest 70's》之中，玩者便可以同時享受這兩種賽車形式的興味了，不過，這遊戲竟然不是玩車，而是玩「錢」？！

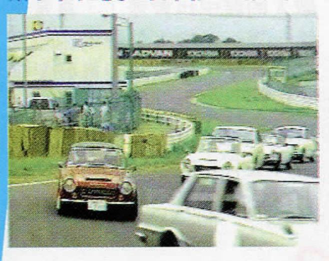
RAC	製造商：EPOCH	售價：5800日圓
MEM	記憶：1-4 BLOCKS	

PlayStation

這隻真是「老爺車」遊戲！？

非也！如果大家是車迷的話，便一定會知道在《名車列傳Greatest 70's》之中出現的車輛其實絕對不是甚麼「老爺車」，只是一些在日本車壇之中比較「老資歷」的名車而已，這《名車列傳Greatest 70's》正好是讓這些曾在車壇發出過光輝的名車再次在大家面前出現。

這隻終歸也是賽車遊戲，所以在速度感方面是必須的，這點在遊戲之中是可以看得到的，絕對不會像大家想像的那樣「蟻速」。話雖如此，不過如果玩者是沒有太大心去玩這遊戲的話，這遊戲的而且確是非常的沉悶，因為在遊戲開始的初段時間，閣下的車會是非常的「慢」，而且是慢得不能原諒，然而，只要玩者肯花多一點的時間，便能夠將那「慢車」變成無出右的「快車」了。





怎樣才能變得更快？

上文之中也有講及過，玩者在完成比賽之後，便會得到一些的獎金，當然，金額的多少要以成績而定，而玩者便可以利用這些金錢去購買零件，在遊戲之中，零件是非常的多，而大致上可以分為十二大類分別是「引擎系」（エンジン系）、「挑氣系」、「吸氣系」、「點火系」、「車輪」（ホイール）、「軚盤」（ステアリング）、「車軚」（タイヤ）、「剎車掣」（ブレーキ）、「轉向」（足廻り）、「彈簧」（スプリング）、「車身零件」（ボディーパーツ）、「波箱」（ミッション），以上的零件全部也會對玩者的車有着非常重要的影響，不過，有另一點是玩要非常小心的，便是零件的數量，玩者最易疏忽的便是車輪和剎車掣兩項，因為車輪是有前後兩組的，所以如果只買一套的話，便會……

此外，當玩者買下必要的零件之後，便要好好的「TUME車」，當然，玩者可以花13000 TICKET將引擎調校好，不過，如果玩者要省點錢的話，便可以自己調校，方法非常簡單，只要者將左上方的紅燈變成黃色，這便是成功，若失敗的話，車是無法開動的。



遊戲中互動的兩個模式

在《名車列傳Greatest 70's》之中，遊戲模式只有兩個而已，分別是「STORY MODE」和「TIME ATTACK MODE」，在此，筆者還是奉勸各位玩者先玩一下「STORY MODE」才玩「TIME ATTACK MODE」，因為這兩個模式是互有關連的。

玩者進入「STORY MODE」之後，便會由LEVEL 1開始遊戲，在這裏，玩者是一無所有的，只有一些的金錢，玩者要用這僅有的金錢購買自己的車和零件，然後在賽車場上比賽，而在比賽之後，玩者便會得到「獎勵」（名稱雖然是TICKET，不過實際上是金錢），這亦即是添置零件的「資金」（當然，得到的成績越好，得到的獎金便會越多），所以在比賽之中的成績是絕對影響到玩者車輛的性能；另一方面，在一般的比賽之餘，玩者在進入一條賽道之時，必定會有一人出來挑戰，玩者最好便是答應，因為這人便是玩者「升LEVEL」的唯一機會，只要玩者將一個LEVEL之內，所有賽道上的挑戰者擊敗的話，便能夠進入之後的LEVEL之中比賽，而且勝了這些挑戰者後的獎金也是非常可觀的呢！

之前曾說過遊戲之中的兩個模式是互動的，夠竟是甚麼一回事呢？其實非常簡單，玩者在「STORY MODE」之中所玩的將會成為「TIME ATTACK MODE」之中的基本條件，亦即是說，玩者在「STORY MODE」買得多少車輛，在「TIME ATTACK MODE」之中亦會有同樣的車輛選擇。

而且在零件方面亦是一樣的，而當中唯一不同的便是在「TIME ATTACK MODE」之中，玩者TUME車是不要付款的。





名車難求，只得七部

如果所有的車也算是名車，那麼便不值錢了，而在《名車列傳Greatest 70's》之中，玩者基本上可以購入的車只有七部而已，不知大家可以購入多少呢？





新GAME

究極 TIGER II PLUS

又來一隻無限CONTINUE射擊遊戲



STG 製造商：NAXAT
售價：5800日圓 記憶：17
2P MEM SEGA SATURN

文：赤目黑龍

正所謂「天下烏鴉一樣黑」，這句說話真是一點也沒錯，就以近年的射擊遊戲為例，製作工司又要遊戲難玩，又怕玩者因為太難玩而不玩，所以便經常加入「無限CONTINUE」這東西在遊戲之中，可是，這更使遊戲的可玩性大大減低呢！

3個模式有甚麼不同？

相信《究極TIGER》這個名字對射擊遊戲的愛好者來說是絕對不會陌生的，而這次在SEGA SATURN推出的《究極TIGER II PLUS》便是在多年後的街機版的移植遊戲，這遊戲在街機上出現時，玩家的反應似乎是不太好了，而轉到SEGA SATURN之後又有甚麼改變呢？首先是加入了兩個新的模式，除了最原本的「ARCADE MODE」之外，便新加入了「SATURN MODE」和「ARRANGE MODE」。

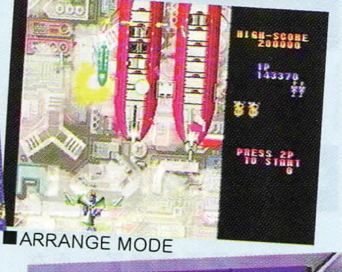
首先說說「ARCADE MODE」和「SATURN MODE」的分別，其實兩個版本的《究極TIGER II PLUS》是一模一樣的，不論是機體的攻擊能力和移動能力也是一模一樣，唯一不同之處便是「ARCADE MODE」是要將電視「直放」才可以玩的（如果大家不介意玩「橫向」射擊的話便沒問題了），就連手掣也要重新調校才能適應呢！

至於「ARRANGE MODE」方面，遊戲方式和上兩者沒有大分別，不過多了一段製作認真的OPENING，而且在過版時會有人物說明下關的任務，使這射擊遊戲變得更加有情節和合理，亦有助玩者瞭解下一版之中新人的種類和任置，而最有趣之處便是BOSS的顏色是更改了的。

■SATURN MODE



■ARCADE MODE



■ARRANGE MODE





■ARRANGE MODE中的OP片段和加入的任務介紹畫面。

基本操作

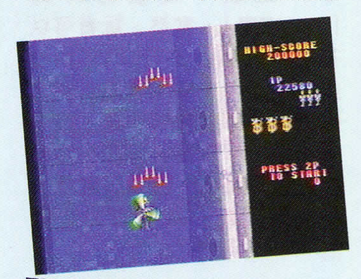
A／C	攻擊
B	大彈
R	增加CREDIT數目（只限「ARCADE MODE」和「SATURN MODE」）

不同LEVEL的差異

在《究極TIGER II PLUS》之中難度共分4級，分別是「EASY」、「NORMAL」、「HARD」和「VERY HARD」，其中最難的當然是「VERY HARD」，不單彈多，而且敵人的移動速度簡直恐怖；而最易的「EASY」之中，敵人則好像和玩者「玩耍」一樣，飛行速不只慢了很多，而且又不會放太多的彈，最令玩者興奮的是敵人的裝甲也會差了，真是一鎗一隻……爽！前後的相差實在太大了，所以玩者最好便是先玩玩「VERY HARD」，然後再玩其他LEVEL，這樣，《究極TIGER II PLUS》這遊戲便會變得更易玩了。

邊種武器最好用？

在《究極TIGER II PLUS》之中，玩者的戰鬥直升機可以選用的武器共有3種，分別是紅色的直向攻擊；藍色的多方向攻擊；綠色的直向大型飛彈加左右導彈，明眼人一看便知哪一種最厲害，當然是最後的綠色武器！前二者（紅色和藍色）的攻擊力非常有限，如果是武器LEVEL不高的話，便會很消滅敵人，尤其是那些中型及以上的敵人，就連一般的敵人也要花上數彈才能消滅，反之，綠色的大型飛彈非常強橫，就算LEVEL不高也能輕易消滅敵人，再加上兩邊的導彈，差不多可以說是沒有敵人能行近玩者，不過，POWER UP道具出現後的轉換次序是紅→藍→綠，玩者如要取綠色的話便要忍耐一下了，而且又要避過敵人的攻擊，其實是不易的呢！







■左起紅、藍、綠，大家喜歡用哪一種呢？



再三「恭迎」魔城城主



不論在業務用機、NEO GEO、SS中均大獲好評的《侍魂天草降臨》終於以《SPECIAL》的名字登陸PlayStation之上了！這次除了繼承以往各版本的系統和玩法外，更新增了對戰（VS）專用角色——壬無月斬紅郎和查姆查姆！

FIG　2P　MEM　PlayStation

製造商：SNK　容量：CD-ROM
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK

TEXT BY HAJIME 少尉

特殊操作

踏進	→→
退後	←←
足拂（下段技）	↘＋蹴掣（△）
下段狙擊	→＋蹴掣（△）
牽制攻擊	↙＋蹴掣（△）
上段蹴	←＋蹴掣（△）
回避	輕中斬同按（×○）
橫移蹺進	近敵時→＋輕中斬同按（×○）
不意打（中段技）	中重斬同按（○□）
防禦崩・突飛（推倒）	近敵時→＋重斬（□）
防禦崩・引張（拉倒）	近敵時←＋重斬（□）
當身	手持武器時↓↙←→＋蹴掣（△）
真劍白刃取	徒手時↓↙←→＋蹴掣（△）
追討技・其之一	對手DOWN倒地近敵時↘＋斬掣（×、○、□）
追討技・其之二	對手DOWN倒地一定距離時↑＋斬掣（×、○、□）
移動起上	DOWN倒地時←或→
QUICK急速起上	DOWN倒地時↖或↑或↗
DOWN倒地回復	DOWN倒地時↓＋任何掣連打
挑釁	SELECT
連續斬準備	近敵時重斬＋蹴（□△）
連續斬一	連續斬準備後輕斬、輕斬、輕斬（×、×、×）
連續斬二	連續斬準備後輕斬、中斬、重斬（×、○、□）
連續斬三	連續斬準備後中斬、中斬、重斬（○、○、□）
十四連斬	連續斬準備後→輕、輕、中、中、重、重、輕、中、重、重、重、重、重（→×、×、○、○、□、□、×、○、□、□、□、□、□）
斷末奧義	↓↓↑↑→→□*
自決技	←→↘↓＋SELECT
怒爆發	輕中重斬同按（×○□）
連斬	怒爆發中，輕中重斬同按（×○□）
一閃	怒爆發中，中重斬蹴同按（○□△）

*對手為CPU天草、CPU對敵角色奈戶流留、梨木流留、查姆查姆、斬紅郎以外的角色，在對戰中曾挑釁對手三次以上，勝利時剩餘時間超過40秒才可

特殊角色指令

緋雨閑丸連續斬	近敵時重斬＋蹴（□＋△）後重斬（□）、重斬（□）、蹴（△）
風間火月連續斬	近敵時重斬＋蹴（□＋△）後重斬（□）、重斬（□）
風間蒼月連續斬	近敵時重斬＋蹴（□＋△）後重斬（□）、重斬（□）、中斬（○）

BEGINNER劍客專用特殊技

自動連續斬	中重斬同按
武器轟飛必殺技（簡易輸入）	輕中重斬蹴掣同按（×○□△）

對戰模式專用角色

壬無月斬紅郎（修羅、羅刹共通）

技名	指令
無限流 無法拳	↓↘→＋蹴（△）
無限流 不動	→↓↘＋蹴（△）
無限流 疾風斬	↓↘→＋斬
無限流 天崩斬	→↓↘＋斬
武器轟飛必殺技	
無限流 無限砲	←→↘↓＋輕中斬（×○）

查姆查姆（修羅）

技名	指令
回力標投	↓↘→＋斬
飛跳	↓↙←＋斬
飛跳・突蹴	飛跳中×
飛跳・斬擊	飛跳中○
飛跳・猿舞	飛跳中□
死亡盔・柏高柏高	↓↘→＋△
柏高柏高・亞侯火餤	→↓↘＋△
柏高柏高・旋風舞	←↓↙＋△
柏高柏高・	↓↙←＋△
武器轟飛必殺技	
亂舞・柏高柏高	←→↘↓＋○

查姆查姆（羅刹）

技名	指令
回力標投	↓↘→＋○或□
前轉回力標飛昇斬	前轉中＋斬
回力標飛昇斬	→↓↘＋斬
突進斬	↓↘→＋×
突進斬回力標投	突進斬命中後↓↘→＋×
突進斬突擊	突進斬命中後↓↘→＋○
突進斬・突擊回力標投	突進斬突擊命中後↓↘→＋○
突進斬・突擊飛昇斬	突進斬突擊命中後↓↘→＋□
突進斬擊・飛昇回力標投	突進斬・突擊飛昇斬命中後↓↘→＋□
突進猿投	突進斬・突擊飛昇斬命中後↓↙←或↓↘→＋△
突進猿舞	突進猿投命中後控桿回轉一圈＋△
突進變獸攻擊	怒MAX時，突進猿投命中後←→↘↓＋×○
突進一閃	怒爆發時，突進猿投命中後○＋□＋△
前轉	↓↙←＋斬
前轉（空中）	空中↓↙←＋斬
武器轟飛必殺技	
變獸攻擊	←→↘↓＋×○

特別追加！送《侍魂》海報！

詳見「PLAYER'S CHOICE」

新

PHOTO GENIC 攝影師之戀

SLG	MEM	製造商：SUNSOFT 售價：6800日元	發售日期：發售中 容量：3 BLOCK

PlayStation





自由身的風景攝影師瀨田雄吾（主人翁，名字可由玩者隨意更改），受到平時很關照他的雜誌總編輯命令，被迫要參加一個名為「MISS PHOTO GENIC CONTEST」的比賽。為了參賽，雄吾便開始到處物色未滿十八歲的美少女作模特兒…。

遊戲流程

這是一款「戀愛PHOTO模擬遊戲」，遊戲期間由四月至明年三月的一年間，這一年裡玩者要搜尋作為模特兒的少女，並拍下她們的照片。遊戲基本上以一週作為行動單位，玩者就要組合平日和休日的日程。平日可以憑風景和人物的拍攝練習來提高攝影技巧，亦可以打工賺錢。通常一星期有兩日假期，假期就是玩者打聽情報、找模特兒和拍攝的時機。與模特兒的關係良好的話，就可以跟她拍照，照片的質素取決於大家的對話（好感度）和主角的攝影技巧。另外，跟季節有關的拍攝事件（例如滑雪、聖誕節、游泳），絕對不要讓它蹓走，這些亦是提高好感度的機會，留心她們提到的日子，設定假日時要比較小心。

一週間的日程

日程選項	人物技術值	風景技術值	行動界限值	所持金額
人物拍攝特訓	＋2	－1	－1	－1000
風景拍攝特訓	－1	＋2	－1	－1000
鍛練體格	－1	－2	＋3	－1000
去打收入不錯的工	－2	－2	－1	＋5000
STUDIO 相片拍攝	＋3	＋1	—	－3000（完成某些條件後才能實行）
去教會打雜	—	—	—	—（謎之選項）







人物介紹

櫻井愛美

最喜歡小狗和可愛的東西，特別是最愛收集絲帶和毛公仔。開朗活潑，三分鐘熱度。

所屬學校　都立豐神樂第四高校

身高	151cm
B	80cm
W	56cm
H	84cm
血型	O型
鞋的尺碼	22cm



北條綾乃

富家的千金小姐，就讀於貴族女子學校。繪畫是她的興趣，一有時間便會拿着畫筆素描。

所屬學校　私立兼孃學園

身高	159cm
B	84cm
W	59cm
H	86cm
血型	A型
鞋的尺碼	24cm



織原泉

喜愛讀書的文學少女，非常之內向，本身的自信不足，不曉得跟別人相處。

所屬學校　豐神樂區立第一中學校

身高	155cm
B	79cm
W	58cm
H	85cm
血型	B型
鞋的尺碼	22.5cm



真園睦香

專門拍攝廣告模特兒的攝影師，將比自己年長的主角當弟弟看待。

身高	165cm
B	89cm
W	58cm
H	85cm
血型	AB型
鞋的尺碼	24.5cm



織原海

泉的姐姐，護士見習生。性格賢淑，具有如母親一樣包容力的溫柔女性。

身高	161cm
B	85cm
W	58cm
H	86cm
血型	B型
鞋的尺碼	24cm



天野理路

和愛美是同級生。自開始拍攝愛美的照片後，便刻意接近主角。自視為愛美的宿敵。

身高	154cm
B	82cm
W	57cm
H	88cm
血型	A型
鞋的尺碼	23cm



御子神鈴音



具有雙重性格的少女，兩者互有不同的記憶。星期日、二、四到教會找她做愛的占卜，就能了解現時的戀愛狀況。

古代一馬



大學生、大地主的兒子，存心阻撓主角與綾乃的發展。

堺公平



運動、體能專門誌的攝影師，主角的死黨。

牧野大成

豐神樂教會的牧師，車站前影樓牧野寫真館的經營者，販賣高感度和普通菲林。昔日是大手出版社攝影雜誌編輯部的部長，算是誠信的老師。星期五、六到教會找他，就會教曉主角增強體魄的秘訣。

沢渡誠信

大手出版社多本雜誌的負責人，多能的總編輯。對主角的拍攝技巧很有信心。星期一、四到他的家，就能學會攝影的心得。

牧野博人

九歲，主角的朋友。天生心臟衰弱，醫院的常客，半年前便進入豐神樂病院接受治療。兩親在他年幼時便因事故身亡，由唯一的親人（祖父）牧野大成養育。雖身處逆境仍經常笑臉迎人。



TRUE LOVE STORY REMEMBER MY HEART



跟前作一樣，玩者飾演的主角將要轉校，在未來的一個月內你要在云云眾多女角中找出真愛…就是如此這般的戀愛模擬遊戲。遊戲的玩法相信不必在此多作解說了，在此先送上四名季節特定角色的事件表。

時間的略稱

休	休息時間
午	午休時間
放1	星期六的放學後
放2	平日的放學後
放3	平日的放學後（不周街行時）
寄	繞道而行

春：春日千晴

事件名稱	感情	時間帶	出現率	場所／發生條件
借給你的手帕	I	休、午、放 1-3	低	走廊／無
有塵入眼	GH	休、午	必定	噴水廣場／天晴
坦率的春日？	EH	休、午、放 1-3	低	走廊／無
大量文件的運送	EFH	放 2	高	走廊／無
往神社許願	DG	寄	必定	神社／無
為一圓而哭泣…	BCEF	午	必定	食堂／無
背後的毛虫	DE	休、午、放 1-3	必定	校舍裡／無
天台上…	D	午、放 1、2	必定	天台／天晴
春日傾訴心事	A	放 1-3	必定	二年教室／無
為你補鈕	A	寄	必定	圖書館／無
競技中為你打氣	ADG	—	必定	運動場、體育館／23 日
教室中溫習	全	午	高	二年教室／無
插花入花瓶…	全	休、午、放 1-3	低	走廊／無
約會第一次	—	假日	—	約會成功
約會第二次	—	假日	—	約會成功

夏：天野みどり

事件名稱	感情	時間帶	出現率	場所／發生條件
遲到的天野	I	休	必定	校舍裡／上學時未遇過天野
窗前的天野	EH	放 1、2	必定	噴水廣場、花壇／無
遊戲機中心識女仔	F	假日	高	遊戲機中心／無
蛇？	EH	午	必定	花壇／無
遊戲機中心 GOGO！！	CF	寄	必定	車站前大街／無
噴水廣場中…？	ABCDEF	休、午、放 1-2	低	噴水廣場／無
卡拉 OK GOGO！！	BE	假日	必定	車站前大街／無
家政室中吃刨冰	BE	午	必定	家政室／無
往天台想東西	D	午、放 1	必定	天台／無
有點發燒	A	休	必定	保健室／無
競技中為你打氣	ABCDEF	—	必定	運動場、體育館／23 日
約會第一次	—	假日	—	約會成功
約會第二次	—	假日	—	約會成功

女孩子的感情

放學回家後，去找田田就可獲得有關女子好感度的情報。見下表，女孩子的感情用A-I九個符號表示之。

秋：草薙忍

事件名稱	感情	時間帶	出現率	場所／發生條件
強加罪名的草薙	I	放 1-3	必定	校舍裡、停車場／無
正義的朋友草薙忍	FI	寄	低	兒童公園／無
天台上的黃昏	DG	放 1-3	必定	天台／無
怕狗的草薙	F	放 1-3	低	運動場／無
避雨	AD	寄	必定	車站前大街／無
燒番薯	BC	寄	必定	神社／無
擊退流氓	B	放 1-3	必定	校舍裡／未被流氓擊退
梯級上	A	休、午、放 1-3	一般	走廊／無
競技中為你打氣	ABC	—	必定	運動場、體育館／23 日
道場內精神統一	全	放 1-3	一般	校舍裡／無
被低年級生圍着	全	午	高	食堂／無
約會第一次	—	假日	—	約會成功
約會第二次	—	假日	—	約會成功

冬：水谷由梨香

事件名稱	感情	時間帶	出現率	場所／發生條件
我們是…	I	放 1-2	必定	噴水廣場／至七日仍未見面
巨大的毛公仔	BCEF	假日	必定	車站前大街／無
燒芋頭和水谷	E	假日	必定	青空公園／無
編織物	DG	寄	必定	圖書館／無
和貓兒	ABDE	寄	必定	兒童公園／發生「討厭貓」的事件
清爽的風…	A	放 2-3	必定	天台／無
遊戲機中心內…	HI	假日	一般	遊戲機／無
神社中許願	DG	寄	必定	神社／無
泳池內扭傷腳	EH	放 1-3	必定	室內泳池／無
喜歡的季節是？	BE	放 1-3	低	走廊／無
嘩！雪	A	寄	必定	神社／無
一人練習	全	放 3	必定	室內泳池／無
水泳部仝人和水谷	全	放 1-3	必定	噴水廣場／無
約會第一次	—	假日	—	約會成功
約會第二次	—	假日	—	約會成功

其他

事件名稱	感情	時間帶	出現率	場所／發生條件
事件名稱	插畫	時間帶	出現率	場所／發生條件
みさき換衣服	有	—	低	自宅／入みさき房時候
我們是兄妹	有	夜	稀少	自宅／經常遇見みさき
失戀的みさき	有	寄	必定	河原／18-28 日
競技中為你打氣	有	—	？	運動場、體育館／23 日
車匙是…？	有	放 2-3	低	停車場／無
曾是水泳部的顧問哩	有	放 1-2	低	室內游泳池／夏、11-30 日
柳沢和望的秘密約會（校內）	有	休、午、放 1-3	必定	校舍裡／對望有一定的感情
柳沢和望的秘密約會（校外）	有	寄	必定	兒童公園／對望有一定的感情
跟みさき約會	有	假日	—	？／？
老師以往也曾轉過校	有	放 3	低	二年教室／26-29 日
神社中許願	無	寄	低	神社／17-30 日

ARCANUM戰記



STORY



昔日，人類、矮神、妖精和飛仙四個種族，受到眾神的恩惠而過着繁榮安穩的日子。人們跟眾神生活在同一個天地之間。可是自從眾神再無在人類面前出現，人類安祥的日子就成為遙遠的過去。雖説如此，眾神仍是將部分的力量授予操卡使運用，直至某些事情發生為止…這些是人類的欲望：探求遙遠過去的幻影和封印的力量。愚笨的欲望招致世界被黑暗所支配的結果。波濤洶湧的神話時代中的變化，響起祈求次世代來臨的嬰啼聲。

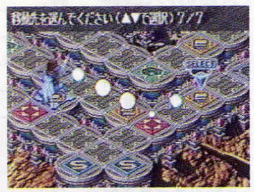
卡片介紹



移動和戰鬥

移動：只要玩者的手牌中有數牌，他就能憑此移動自己的角色或召喚獸。規則是消耗一枚數牌，數牌上的數字（或其倍數）就是可能移動的格數。

戰鬥：移動中的單位只要跟其他單位接觸，就會發生戰鬥，對象可以是另一位玩者或其召喚獸。


■這裡有七種移動路徑的選擇

基本規則

各玩者在棋盤上的起點開始，使用手牌一直前進，最先到達終點者為勝。

ARCANUM分MINOR ARCANA和MAJOR ARCANA。MINOR ARCANA由數字牌和圖牌（PAGE、KNIGHT、QUEEN、KING）所組成，MAJOR ARCANA則是占卜中經常被使用的圖牌（即以上所列的塔羅牌）。手牌中的MAJOR ARCANA，只要符合一定條件就能使用，亦可設置在祭壇之上獲得不同的效果。（可在遊戲的「卡片一覽」參考每種卡的效果，按START呼出；按上下切換卡片的正逆效果解説）

合成和變更

合成：一張圖牌加兩張數牌，又或是利用兩張圖牌，就能合成一張MAJOR ARCANUM。與使用於合成的卡片無關，玩者得到的MAJOR ARCANUM只能是契約卡或者是四張守護卡的其中一張。

變更：若然玩者手上有不止一張數牌，他就可以利用一張數牌，跟一張MAJOR ARCANUM結合，變更成另一種MAJOR ARCANUM。留意數牌的數值，原MAJOR ARCANUM的種類號碼（X、I、V等等）和正逆位置，跟變更後MAJOR ARCANUM種類號碼的關係。

棋盤中的各種設置

NORMAL（通常）：棋盤中最基本的格子

START（起點）：玩者單位的出發地點，戰敗了的話就要返回起點

SUMMONS AREA（魔法陣）：停於魔法陣的話，就可以進行召喚、進化。若棋盤上仍有空的魔法陣而手頭有一張圖牌或以上，就可以此召喚怪物。進化的條件是，召喚怪物仍然生存和手中有一張圖牌（跟召喚時用的圖牌要同種）或以上。進化最高可達至第四階段。

ALTAR（祭壇）：祭壇上可以放置MAJOR ARCANUM，每種MAJOR ARCANUM與其正逆位置都有不同效果。不過玩者的任何單位若果踏上設置了MAJOR ARCANUM的祭壇，其效果就會立即消失。

GET（寶箱）：能獲取MINOR ARCANA或MAJOR ARCANUM的寶箱。

JUNCTION SELECT（分岐點）：直路中出現的三叉路，便要靠它來轉彎。

GOAL（終點）：勝利的標致。

召喚獸的特殊屬性

飛行	二倍移動可能
石化	對敵召喚獸不論勝敗都能將其排除
再生	即使在戰鬥中敗北，都能在被召喚的魔法陣上復活。如果該魔法陣被霸佔或是召喚獸被石化，是不能再生的
咒縛	不論勝敗，對手單位的玩者角色要在下一回合停止行動
魅惑	除了無可避免的戰鬥，可以單方面拒絕戰鬥
吸收	戰鬥勝利後，可以將固定值（戰鬥基本能力）提升一點（最大至999）





龍機傳承DRAGOON

電腦作品家用機化

TEXT BY HAJIME少尉

SRPG　製造商：KSS　容量：CD-ROM
售價：5800日圓　記憶：3 BLOCK
MEM　PlayStation

貝勒蒂斯（ブリアティース），擁有廣闊海洋與蒼翠草原的世界。在遙遠的古代，治理眾星之神菲索利娜（フィルソレイナ）為了守護這片大地，將在天空閃耀的星星降到地上，成為大地之民——人類。

慢慢地，人類構築起文化和國家，但同時亦孕育出國與國之間的紛爭和仇恨，大地成了戰火的犧牲者。



「守護大地之民染污了大地」菲索利娜慨嘆子民的愚昧，遂將一顆碧藍的星星降到大地上，星星化成藍眼巨龍，牠吐出的地獄之炎將一切燃燒殆盡。業火燒了三天三夜，將地上一切燒毀。在第四天早上，巨龍沉睡於大湖中「當愚昧的鬥爭再次出現，我便會甦醒……」

貝勒蒂斯回復清淨平和……

但隨着時間的流逝，國家與機械文明重新在貝勒蒂斯出現，自以為得到"神之力"的人類已忘記過去的教訓。世界再到進入暗黑時代……

……在北方邊境之地洛斯頓（ノーストン），隨着少年「薛迪」（セディ）與神秘少女「妙」（ミュウ）的相遇，越過了悠久歷史的傳説，開始再度啟動……

操作

按鍵	功能
方向鍵	選擇及角色移動
○	決定
×	取消
△	畫面切換
L1/R1	ITEM和能力畫面時左右捲軸
START	開始戰鬥

戰鬥指令

指令	說明
移動	指示角色移動，距離、範圍視當時AP量影響。
攻擊	對敵人攻擊，範圍會根據裝備的武器而有所不同。攻擊次數視餘下的AP量改變。
技能	使用必殺技和魔法，效果愈大AP消費愈高。
ITEM	使用ITEM
待機	結束行動

能力畫面

項目	說明
技能	戰鬥時可使用的技能
LV	角色的等級
HP	體力，降至零便不能戰鬥
AP	行動力
STR	攻擊力
DEF	防禦力
TEC	技量，影響攻擊的命中率
MAG	魔法力，影響魔法的效果和威力
DEX	魔法防禦力
INT	智慧，影響使用技能的強弱
SPE	敏捷度，影響行動的先後
LCK	幸運度
EXP	經驗值
所有裝備1~4	角色持有的武器、防具及ITEM

主要魔法一覽表

フレイムFLAME火炎系
ファイアボールFIRE BALL　以火球攻擊敵人
フレイムエレメントFLAME ELEMENTAL　喚來炎之精靈攻擊敵人
バーニングブラストBURNING BLASTER　以地獄之業火將一切銷毀

フリーズFREEZE冷凍系
アイスICE　以冰之槍攻擊敵人腳底
フリーズFREEZE　以冰之結晶攻擊敵人
ブリザードBLIZZARD　以極寒的冰雪風暴將敵人冰封

コメットCOMET彗星系
コメットCOMET　以彗星攻擊
スターダストアローSTAR DUST ARROW　以中型隕石雨襲向敵人
メテオフォールMETEOR THROW　以大型隕石將敵人捲入大爆炸中

ウィンドWING風系
ゲイルカッターGALE CUTTER　在敵人身旁引發旋風
トルネードストールTORNADO STOLE　以無數強烈的真空旋風攻擊

ライトニングLIGHTING電系
サンダーアローTHUNDER ARROW　以落雷攻擊敵人
ライタニングボムLIGHTING BOMB　以強力的閃電攻擊
シャイニングバーストSHINING BURST　以一點集中的雷光球將敵人吞噬

回復系
レストアRESTER　以大地女神的力量恢復體力、HP
ディポイズンDIPOISON　以大地女神的力量為同伴解毒
キュアーCURE　以大地女神的力量將身體回復正常狀態

フォースFORCE系
エレクトロバーンELECTRIC BURN集合地面的電力襲向敵人
パーティクルミサイルPARTICLE MISSILE將身體周圍的光子（？！）收束射向敵人
アトムボミングATOM BOMBING將敵人周圍的空間壓縮，引發重力崩壞

攻擊輔助系
リアクションREACTION　數回合內AP變成2倍
APドレインAP DRAIN　數回合內AP減半
パワーアップPOWER UP　數回合內攻擊力倍增
プロテクトPROTECT　數回合內防禦力倍增
エレメントバリアーELEMENTAL BARRIER　數回合內物理攻擊無效化
マジックバリアーMAGLICAL BARRIER數回合內魔法攻擊無效化
フライアーFLYER　數回合內變成飛行屬性
スキルダウンSKILL DOWN主要對死靈系使用，降低其等級

召還魔法
トーラスTAURUS　召喚出金牛座的守護神向敵人特攻
サジタリアスSAGITTARIUS　召喚出射手座的守護神向敵人射出一擊必殺之箭
アクエリアスAQUARIUS　召喚出水瓶座的守護神令廣範圍內的同伴回復HP
リーオゥLEO召喚出獅子座的守護神使出廣範圍的火炎攻擊

其它魔法
ホーリーエレメントHOLY ELEMENTAL以神聖之光將敵人消滅
ポイズンPOISON　在敵人周圍產生毒氣使其中毒
サブリメションSUBLIMATION　令次元歪曲將敵人送入異空間
デストラクションDESTRUCTION　以破壞神的肅清將世上的一切毀滅殆盡



先有電子雞先定有電腦蛋先？

ACT	製造商：BANDAI	容量：CD-ROM
2P / MEM	售價：6800日圓	記憶：2~4 BLOCK
	PlayStation	

操作簡介

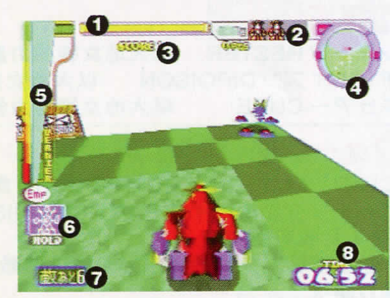
↑鍵	前進	○鍵	發射飛索
↓鍵	後退	×鍵	跳躍
←鍵	左轉	L1、L2	左右水平移動
→鍵	右轉	R1	沒有用
△鍵	投擲（近敵時）	R2	視點轉換（對戰時不能使用）
□鍵	攻擊	START	開始／暫停

特殊操作

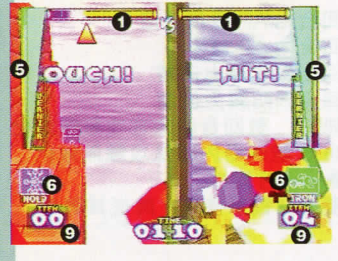
跳躍中按□鍵	急降攻擊（只能攻擊正下方，失敗時會有硬直時間）
跳躍中按○鍵	爆彈攻擊(不同種類的飛索效果亦不同，會消耗自機體力)

畫面介紹

CHAMPION MODE



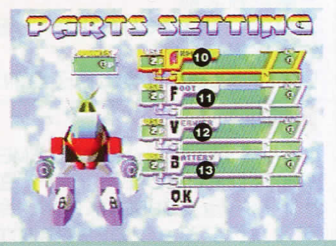




1.能量計
2.自機殘量
3.現在分數
4.雷達
5.噴射器能量
6.現在使用中飛索的類型
7.殘存敵數量
8.剩餘時間
9.水晶數量

強化畫面時各數值之影響

10.ARM——提升攻擊力
11.FOOT——提升移動力
12.VERNIER——提升跳躍力
13.BATTERY——提升耐久力（體力）



模式一覽

CHAMPION MODE

選擇其中一位角色，參加第21回CYBER EGG大會的故事模式。玩者須將每版的敵人統統扔出版圖之外！途中會有BOSS戰出現——除了大會中的競爭對手外，還有侵入大會主電腦，奪取控制權的「謎之秘密組織EGG-7」！





■步驟一：以飛索、拳擊等攻擊削減敵人的體力



■步驟二：將對手打出場外！

VS BATTLE MODE

2人用的對戰模式，在這裏玩法和CHAMPION MODE有所不同——計分制。分數來自版圖上的水晶（受傷、跌出場外均會減少）、時間結束時剩餘的體力和攻擊時的命中率。

PRACTICE MODE

教學模式，可在此學習CYBER EGG的各種操作。

LOAD

讀取進度

OPTION MODE

更改遊戲的各種設定

ITEM

糖果	加分
飛索開關	改變使用飛索的種類
ITEM BOX	打破後會有「無敵」、「體力回復」等物品出現



目標是學生 3000 人！

創辦學校！



操作方法

方向鍵 .... 移動游標、選擇 ICON 、 3D 模式時的移動
○ .... 決定、設置設施
× .... 取消、回到前畫面
△ .... 觀看建築物資料
□ .... ICON MENU 換頁／改變設施方向
L1 .... 選擇項目換頁、改變顯示層數
L2 .... 選擇項目換頁、改變顯示層數
R1 .... 選擇項目換頁、轉動地圖
R2 .... 選擇項目換頁、轉動地圖

ICON 一覽

 建設-興建各項設施	 拆卸-拆卸各項設施
 情報-有關學生（生徒）和教師的情報，亦可進行各科目及班主任分配	 修繕-各項設施的修繕
 學部設定-學會及學部的設立／廢除	 地形-改變校內地形
 行事計劃-該年度內的學校行事計劃（如旅行、學園祭等活動）	 校長-發出校長命令、聽校歌、巡視校內（3D模式）
 招募-進行招攬學生或招聘教師	 一覽-各項目一覽
 學校情報-有關學校的評價及收支狀況	 指導設定-輔導學生和教師
 外觀-學校的外觀	 CONFIC-遊戲系統及SAVE

營運學校的流程

準備入學試→招攬學生→招聘教師→開學典禮（入學式）→配合學生人數增建校舍→設定各級教科老師及班主任→學生輔導（生徒指導）→設立學部*（クラブ設立）→行事計劃*→緩和學生壓力→準備第二年入學試……

*註：非必要

招攬學生



在開始時由於資金不太充裕，在收生時宜將收生標準訂為最低，以求收到最多的新生。雖然這樣做會使學生質素降低，但只要有資金，便能慢慢改善學校設施，這樣學生的成績亦會慢慢改善。記着「發財立品」——先發財，立品後。

校舍建築



在開始時應建立一些基本的設施。泳池、部室等較次要的不妨在一兩年後才作打算。而一些教學用的特別設施如理科室等就不必吝嗇，否則會影響有關課程的。由於最初只得一年級的學生，而一間課室可容納50人，所以暫時不用增建。

招聘教師

在一級之中最少要有9名教師（每科一名），而除了教授學科之外，由於剛創校時資金有限，教師還需身兼學部（學會）顧問，班主任和輔導老師（生徒指導）等工作。

學生輔導（生徒指導）

由於收生標準低的關係，在開學後你會發現有不少不良學生。為避免影響其他學生，所以應立即興建「指導室」，並委派教師進行輔導（生徒指導）。注意只可在上課時間進行輔導，而且一間「指導室」一天只能輔導一批學生。



車隊營運模擬 2
最新改良版登場！



SLG　製造商：COCONUTS　容量：CD-ROM
MEM　售價：6800日圓　記憶：1~2 BLOCK
PlayStation

以營運一級方程式車隊為目的，玩法新穎的模擬遊戲《車隊營運模擬》終於推出了續編！這次的改良點在於簡化系統之餘，各數值變得更為像真，而且在贊助商的系統上也有了改善。而可向銀行貸款亦提高了資金運用的彈性。





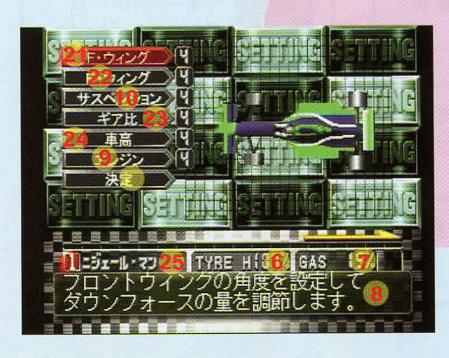


畫面解說

1.車手名
2.現在排名
3.圈數
4.退出賽車
5.與前車距離
6.車胎磨損度
7.燃油殘量
8.信息顯示
9.引擎
10.懸掛系統
11.波箱
12.電子部份
13.前後翼
14.胎壓
15.車胎
16.燃油
17.車手體力
18.車手意志力
19.狀況
20. 殘量顯示棒
21.前翼
22.後翼
23. 齒輪比
24. 車底離地距離
25.決定



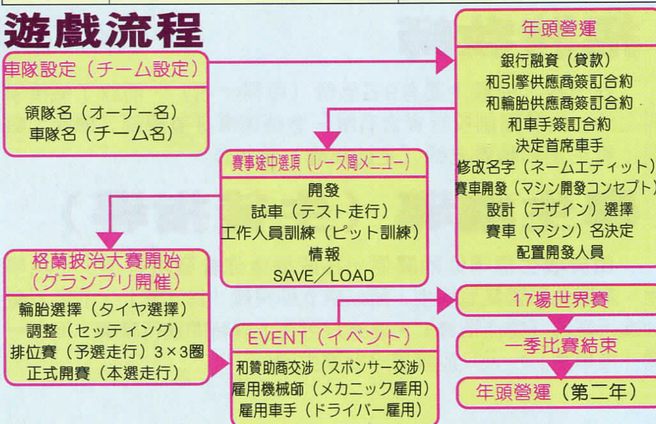




操作簡介

——	SLG畫面中	比賽中
方向鍵	各項目的選擇	各項目的選擇
○鍵	各項目的決定、略過文字信息、略過開場畫面	各項目的決定
×鍵	各項目的取消	各項目的取消
□鍵	—	顯示機件情報畫面
△鍵	—	「普通畫面」、「雷達畫面」、「排名畫面」的切換
START	略過開場畫面	更改行走指示、進入修理站（PIT IN）
SELECT	—	改變畫面顯示車手
L1	—	加快畫面表示速度，可選擇4倍、8倍以至16倍（每按一次加一級）
L2	—	沒有用
R1	—	減慢畫面表示速度（每按一次減一級）
R2	—	沒有用

遊戲流程





TEXT BY HAJIME少尉

音樂小說創作室

原來真是可以造「心跳簡易版」的！

開始之前……

如果閣下想自己創作的話，請準備一張可靠的記憶咭，因本體記憶（要462單位！）可能不夠用。其次，有SS專用鍵盤的話是最理想的，否則閣下便要用控制器「打字」……另外，值得一提的是遊戲中可供使用的「漢字」非常豐富，理論上造一隻簡單的中文遊戲也不是不可能的（只要閣下的日文造詣極高）！而內附的範本作品有極高的參考價值，不過讀取LOAD（ロード）前記得先將自己創作的作品儲存SAVE（セーブ），不要毀掉自己的心血。

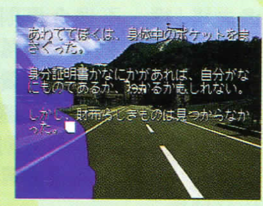


範本介紹

地下で記憶 前後篇

內容：失憶的主角捲入了一宗"年輕女性神秘失蹤"事件中，而事件的真相竟是……

一隻懸疑推理的冒險遊戲，各項功能都有平均地應用出來，玩者可留意在後篇之中使用了名字輸入「ネームアイテム」、數值項目「數值アイテム」、和旗號項目「フラグアイテム」等功能造出輸入PASSWORD的效果。其次欲製作類似作品的朋友亦可參考其畫面及文字效果。



ユキピー最短で三分へたすりゃ三世紀クッキング

內容：瘋狂搞笑冒險遊戲

由名人伊集院光製作的瘋狂搞笑故事，以烹飪為主題（？！），但竟有謎之美人三姊妹CAT'S EYE的出現……先不理會其內容，其畫面和音效的運用技巧實在很有參考價值。



おもいでの花

內容：和五名性格各異的女孩見面，和她們交往的典型戀愛模擬遊戲。

利用體力、氣力、決斷力等數值項目「數值アイテム」、TEXT二擇／三擇分歧項目「テキスト2/3分歧アイテム（ジャンプ）」和數值分歧JUMP「數值分歧ジャンプ」等功能構成內容。此外利用「拳頭」造成的打架畫面效果，與及情敵（？）的嘲笑聲等聲音效果都是值得參考的地方。



お・ま・け

內容：如題所示，贈品一個

並非遊戲，而是以「ORIGINAL卡啦OK」和「BEST SELECTION B G V」兩個部份為玩者示範《音樂小說創作室》內的各種畫面、音效和效果的「贈品」。不過示範的技巧就一點也不簡單，其中尤以利用改變顏色「カラ変更」等文字功能造成卡啦OK效果最為可怕……

（注意製作者是用了甚麼技巧將文字配合音樂的）



作業工序

文章製作——テキストエディタ（TEXT EDITER）

文章是遊戲的核心部份，在這　被稱為TEXT（テキスト）製作，可自由使用平假名、片假名、漢字、英文和各種符號

準備項目——アイテムエディタ（ITEM EDITER）

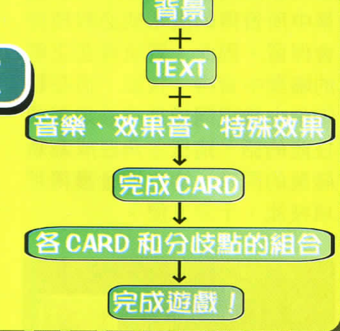
在故事中出現的關鍵字、分歧等都在這　設定

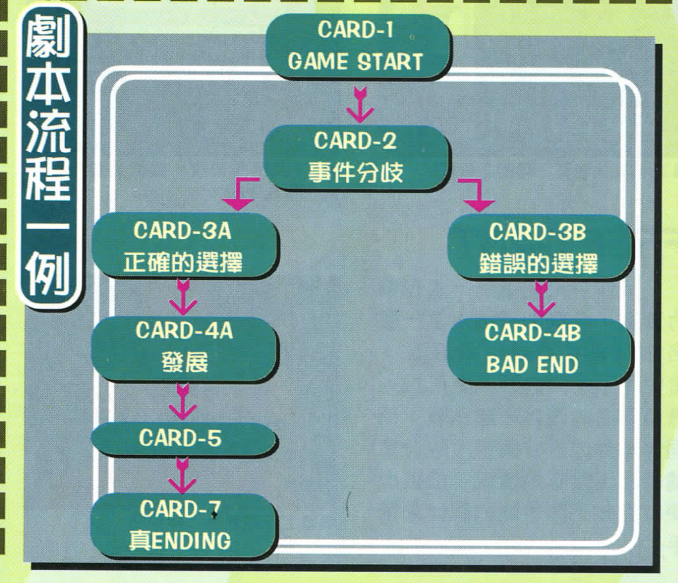
演出和構成——カードエディタ（CARD EDITER）

設定畫面、音響效果、TEXT和分歧點的組合



CARD相當於電影和動畫的SENCE。在這《音樂小說創作室》中以此構成遊戲。







By: Agent X · Glen



製造商：IDEA FACTORY 發售日：98年1月29日
售價：5800日圓 記憶：未定

RPG MEM PlayStation

SYSTEM 介紹

ROOTS

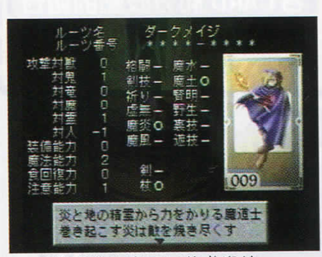
和前作一樣，玩者是需要輸入5-8個數字，之後便會獲得主角所擔當的職業。不過，今集採用了一個名為「Roots System」的新系統。當中主要有12類不同的技屬性，而每一屬性都可以修習到最多3項的技能。另外，玩者亦可以改變主角原來的職業，而在之前職業中所習得的魔法或必殺技亦會保留。因此，若玩者在之前的職業中習得一技能，而在新職業中發現同樣是可修練那項技能的話，這樣主角在成為新職業的同時，亦立即會獲得那項技能，十分方便。



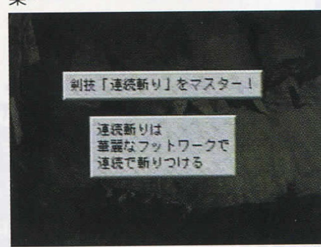
■ 主角最初的職業是「旅人」。



■ 輸入數字後，便會運算主角的職業。



■ 新的職業會有不同的必殺技。



■ 要獲得必殺技，就需盡量擊敗敵人，爭取經驗。

FREE CAST

前作中只見主角一人在獨力奮戰；今集則新加入了一個名為「Free Cast」的系統。當中除了主角之外，更可加入最多兩名的同伴一起作戰；而同伴本身亦並非固定，故此會隨時出現離隊的情況，但這樣便有更多不同才能的同伴來幫手了。



■戰士志同道合，仲間吧！

MAP

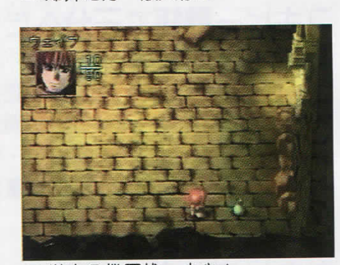
前作開始的地點是在「永遠之塔」裡，不過今集則追加了不少場景，例如：村落和郊外等等。當中，村落主要是方便玩者進行情報收集、道具買賣以及改變職業；郊外則充滿著敵人，因此是用來提昇實力的好地方。



■ 郊外地方，敵人亦多。



■ 到村落購買道具，增強實力。



■ 塔中危機四伏，小心！

BATTLE

戰鬥畫面方面，亦和上集有些分別。除了畫面更充滿迫力之外，遊戲中的戰鬥方法也經過悉心的改良，令玩者很容易便可以掌握攻擊的方法。至於其餘的同伴，便會以NPC的身份，自行作出攻擊或使出魔法。



■ 戰鬥方法簡單，而且有大量提示，包無出事。



■ 必殺技一出，厲害！



■ 有多種不同魔法，努力學習吧！



SIDEWINDER 2

Let's dance in the Sky！

遊戲是對應Sony最新出品的「Dual Shock」Analog手掣，若玩者所用的是舊型號的話，便發現是不會振動的。另外，遊戲中設有「Special Movie」一項，玩者可以觀賞兩隻新遊戲《LSD》和《宇宙機動ヴァンアーク》的予告短片。

By: Agent X · Glen

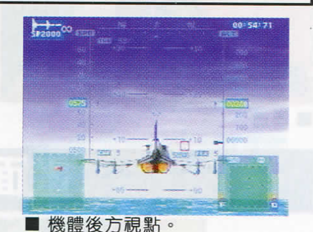


©1997 ASMIK/Pegasus Japan

操作方法 (ROOKIE/NOVICE)

方向鍵	上昇／下降・左右回旋
△鍵	武器選擇 (Only For EXPERT)
○鍵	發射武器
X 鍵	機關炮
□ 鍵 +R1 鍵	雷達切換
L1 鍵	降低速度
R1 鍵	增加速度
L2 鍵	水平左移 (NOVICE)
R2 鍵	水平右移 (NOVICE)
L1 鍵 +R1 鍵	After Burner
L2 鍵 +R2 鍵	Air Brake (減速板)
SELECT 鍵	視點切換


■ 機艙視點。


■ 機體後方視點。

模式介紹

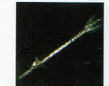
CAMPAIGN

這裡是遊戲的故事模式，玩者剛剛加入了一空軍團－「Sidewinder」，負責將一些恐怖軍事力鏟除，以維持世界和平。當中，戰機的所能負荷的彈藥數量，是會根據不同的難度而有別，詳情請看下表：

	Game Level		
Controller Mode	EASY	NORMAL	HARD
ROOKIE	萬能型	萬能型	萬能型
	無制限	最大 43	最大 36
NOVICE	萬能型	萬能型	萬能型
	無制限	最大 43	最大 36
EXPERT	AIM-9L 無制限	AIM-9L 最大 7	AIM-9L 最大 6
	AIM-120 無制限	AIM-120 最大 7	AIM-120 最大 6
	AGM-88 無制限	AGM-88 最大 0	AGM-88 最大 0
	AGM-65 無制限	AGM-65 最大 19	AGM-65 最大 16

武器類別

遊戲中，除了機關炮之外，在難度中選擇EASY亦同樣會是無限彈藥的。另外，在遊戲進行時，還會根據戰略需要而提供不同的武器予玩者選擇。至於，以下將會為大家介紹遊戲中常見的導彈以及其功用。


AIM-9L(對空)

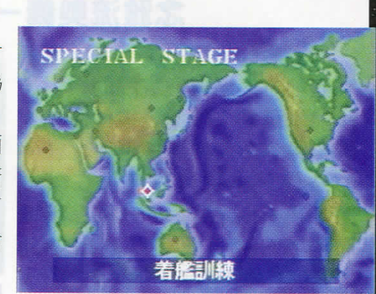

AIM-120(對空)


AGM-88(對艦・對地)


AGM-65(對地)

SPECIAL

此模式主要是提供玩者一個練習的場所，當中主要分為「模擬空戰」和「降落訓練」兩項。遊戲最初時，會提供兩處地點予玩者選擇，不過，若玩者能夠能夠完成「Campaign」模式的話，便會提供更多的地點和練習任務。



CUSTOM

這裡是負責改良機體的地方，玩者只要能在「Campagin」中完成任務的話，便會因應玩者的表現來給予特定的「Custom Point」。之後玩者就可以到這裡為戰機進行Level-Up，而玩者亦可以將Point儲起，以方便為後來新的機體作出改良。



EDIT

玩者可以在這裡自由設定戰場，當中會有四種地形可供選擇。此外，還可以設定友機以及敵機的數量、限制時間、地上武器等等。之後，玩者更可以將其Save，以方便日後進行改良，以設計一個屬於自己的戰役。

升級

在「Campagin」模式中，玩者完成任務之後，不但只會增加「Custom Point」，還會有一個昇級的制度，使玩者能夠得到新的戰機。不過，玩者亦只能在幾架戰機中選擇一架，所以若想用齊全部戰機的話，便需要玩者的努力了。



忍者 PENMAN 丸

By:Agent X · Glen

有一日，念雅流頭領再沒法忍受「まん丸」終日游手好閒，無無聊聊的生活而命令「まん丸」進行修行之旅。不過，「まん丸」卻只因為想得到一張「金紙」，才接受頭領的指示；一場搞笑的瘋狂旅程，就此展開……？！



操作方法

方向鍵	人物移動
A 鍵	拾起及拋出物件
B 鍵	跳躍
C 鍵	＋方向鍵　慢步
Y 鍵	＋方向鍵　四周觀察
Z 鍵	視點切換
L/R 鍵	左／右轉向

念雅流奧義－連跳之技

遊戲的過程中，玩者會發覺在些地方使用普通跳躍的話，是不能到達的；故此，這裡便為大家公開念雅流奧義－連跳之技。方法就是：玩者跳起後在落地時，再按B鍵跳躍，然後在落地時再按B鍵，便可以駛出如此「厲害」的奧義了。



■這就是「念雅流奧義」了。

遊戲方法

玩者需要負責控制主角「まん丸」，在最短的時間內到達指定的目的地，當中自自然然會遇到不少的敵人和困難，需要玩者來解決。遊戲中，每一關都會將其分為四個回合進行；故此，玩者若能完成首三個回合的話，都會出現「NEXT TRY」的字樣，而完成第四個回合之後，便會出現「GOAL!」，表示玩者可以進入遊戲的下一部份。此外，當玩者完成四個回合後，電腦便會對玩者的表現作出評價：「COOL」增加2隻生命、「GOOD」增加1隻、「BAD」則沒有獎賞。



■ 準備～！



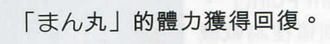
■ 到達目的地了。

ITEM 介紹

五種各有功用的雲球



「まん丸」的移動速度在一定時間內增加。



「まん丸」的體力獲得回復。



「まん丸」在一定的時間內不能跳躍。





「まん丸」的跳躍力在一定時間內得到提升。



「まん丸」的速度在一定時間內受到壓制。



「COIN」，集齊100個便可以增加1隻生命，而體形較大的金幣則等於10個普通金幣。

畫面介紹



（1）COINS數目：表示玩者現有COINS數目，只要玩者能夠集齊100個COINS的話，便會自動增加1隻生命。

（2）剩餘時間：表示玩者現在所剩下的時間，而玩者必須要在該時間之內到達指定的目的地，否則便會扣掉一隻生命。

（3）殘餘生命：表示玩者剩下能夠繼續遊戲的機會，若用光的話，便會GAME OVER。

（4）體力計：表示主角剩餘的體力，只要主角受到傷害的話，體力便會自動減少，而到耗盡之後，便會扣掉一隻生命。





SPT 2P MEM
製造商：PONY CANYON
售價：5800日圓
SEGA SATURN

By: Agent X · Glen

由二位日本著名滑雪好手一「丸山隼人」及「三澤勝男」負責監修的滑雪遊戲；而當中最大的特色，就是玩者可以增加以及變更各選手的能力值，方便玩者創造出一位完全屬於自己的遊戲人物。

模式介紹

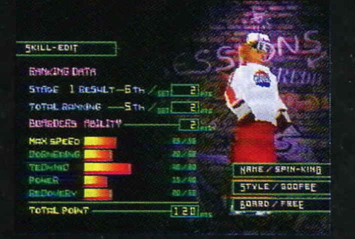
CHAMPIONSHIP MODE

玩者需要在這裡完成十條賽道，以爭奪比賽的總冠軍。參加者除了玩者之外，更要與其餘五名電腦選手同場較量。此外，在各賽道的取勝後，會獲得該站積分，故當所有賽事完結時，累積分數最高者便為勝利。

至於每完成一場比賽之後，電腦會因應排名先後而給予玩者一些成長積點。玩者可以自行分配那些成長積點予所用選手，以改善選手不足的地方；不過，各能力值的最高點會因應選手的特性而有所不同，玩者要小心留意。



■ 除了要快之外，更要準備隨時表演花式搶分。



■ 利用成長積點來彌補選手不足處。

TIME COMPETITION MODE

這裡是純粹挑戰速度的地方，當中主要有六條賽道予玩者選擇參與。另外，玩者亦可以選擇是否讓電腦選手一同參與比賽，只要在「ENEMY」一項中設定為On，便是比賽；若設定為Off的話，便是「Time Attack」模式了。

操作方法	
方向鍵	選手移動方向
A/C 鍵	跳躍
L 鍵，再按 R 鍵（相反亦可）	轉變站立方向
L/R 鍵	減速





■與電腦比賽，看誰首先到達終點。

FREESTYLE MODE

主要是讓選手們表演花式的地方，而且總共會有六條賽道予玩者選擇。另外，評分的方法主要是根據玩者所表演花式的難度，以及落地時的穩定性為準；故此，玩者需要有一定的技術，才可以得到好成績。

花式

花式	操作
高跳躍	↓＋C鍵
空中迴旋	↓＋L/R鍵(按緊)，再按C鍵跳躍
後空翻	↓＋L鍵＋R鍵(按緊)，再按C鍵跳躍
前空翻	↑＋L鍵＋R鍵(按緊)，再按C鍵跳躍
左空翻	←＋L鍵＋R鍵(按緊)，再按C鍵跳躍
右空翻	→＋L鍵＋R鍵(按緊)，再按C鍵跳躍
不同的抓板動作	跳躍後，方向鍵＋C鍵



■ 空中迴旋。



■ 左空翻。



■ 獲得很高分數呢。

VS MODE

玩者可以在這裡與友人一起進行對戰，當中總共有六條比賽賽道選擇。此外，玩者們更可以在「DATE-LOAD」中，選擇使用「CHAMPIONSHIP MODE」中自行育成的人物，令遊戲增加了不少趣味。



■VS MODE的畫面。

飛龍之拳 TWIN
又Q版，又等身大的格鬥遊戲

文：仁魂



1997 © CULTURE BRAIN

FIG 製造商：CULTURE BRAIN 發售日：已發售
售價：7800日圓 對應振動器、記憶咭
MEM 2P NINTENDO 64

模式選擇流程

1．選擇遊戲

玩者可以選擇《SD飛龍之拳》或《Virtual飛龍之拳1.5版本》，分別在於角色造型是Q版和等身大之外，部分出場角色有所不同，而《SD飛龍之拳》能夠收集各種卷物，增加角色秘奧技的數目。



2a．選擇開始遊戲或OPTION（SD版本）

2b．選擇2D模式、3D模式或OPTION（1.5版本）

所謂2D模式是玩者只以一條戰線對決，和缺少了閃避指令，而3D模式則是以立體空間對戰，大家可以側閃躲避敵手的攻擊。



至於 OPTION，兩個遊戲都是一樣，詳述如下（由上至下）——

CANCEL：決定能否把「通常技」

CANCEL：再出特定的技招

SIDE STEP：決定有否側閃指令

DOWN ATTACK：決定能否作出倒地攻擊

COMBINATION COMBO：是否容易使出連續技

COMBO LIMIT：是否限制使用同一連續技

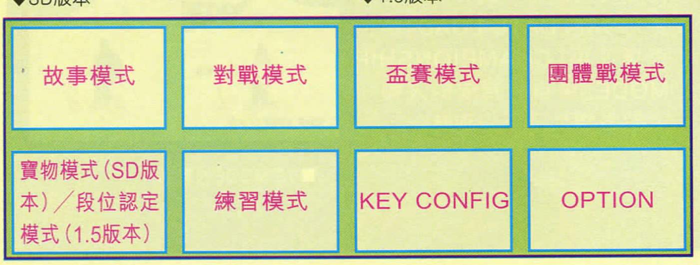
3．選擇模式



◆SD版本



◆1.5版本



故事模式	對戰模式	盃賽模式	團體戰模式
寶物模式（SD版本）／段位認定模式（1.5版本）	練習模式	KEY CONFIG	OPTION

故事模式

SD版本：玩者是參加格鬥大會，每場決戰之前，都有簡短的對話，如果以秘奧技完結敵手的話，是會有重播片段的，經過六場比賽而得勝的話，更會得到新的卷物。

1. 5版本：不斷地與各對手相鬥，最後便和RYU MAN決鬥，無論輸贏與否，都會得知自己的段位資料。





對戰模式

與朋友作出二人對戰，如果插入記憶咭的話，更可用回故事模式中取得的道具。

盃賽模式

大家在這模式進行八強的比賽，可以同時八人共玩。



團體戰模式

玩者能夠選派五名角色，與朋友作出二人對戰。



寶物模式

在這裏可以知道自己取得的道具資料，甚至購買沒有的道具。

段位認定模式

這模式是讓大家知道每名角色的使用段位。

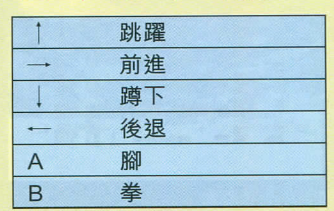
練習模式

當然給大家進行各種特訓啦！

基本指令説明

↑	跳躍
→	前進
↓	蹲下
←	後退
A	腳
B	拳

C↓	大技或投技
C←	秘奧技（SD版本）
C↑	道具1（SD版本）
C→	道具2（SD版本）
L或Z	側閃
R	擋格



註：能夠同時使用十字掣以及3D模擬桿





WINTER HEAT

SPT 2P
製造商：SEGA　發售日：預定2月5日
容量：CD-ROM　售價：5800日圓
SEGA SATURN

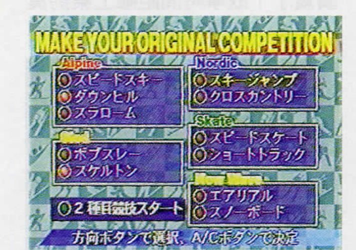
文：仁魂

以冬季奧運會競技爲主題的業務用遊戲《WINTER HEAT》，終於宣布移植成SEGA SATURN版本，究竟這個版本又有甚麼分別呢？

有何模式？

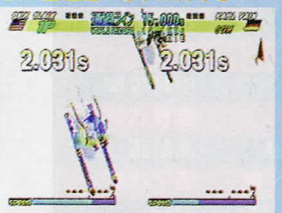
除了當然會有的街機移植版本之外，SATURN版本的《WINTER HEAT》也有增加三個項目的全11競技比賽，當然不會缺少的單項試煉，而且最特別的是，可以讓大家自行設定競逐項目的爭勝賽事，使大家能夠避開一些友儕間並不熟悉的項目，加強雙方的競爭性。

MAIN MENU
冬季11種競技
アーケード移植版
種目別競技会
オリジナル競技会を開こう！
オプション



有何競技？

SPEED SKIING



不繼地按Ｂ掣吧！

DOWNHILL



連按B掣加速，按十字掣左右移動，而在雪丘之前請按A掣跳起。

SLAOM



連按B掣加速，按A掣伸出手臂碰桿。

SPEED SKATING 500M



連按B掣加速，按A掣只是作出壓線。

SKI JUMPING



連按B掣加速，在紅線前要按A掣調教躍起角度，而接近地面時，必須按A掣落地。

SHORT TRACK S.S. 500M



連按B掣加速，按十字掣作出移動。

BOBSLEIGH



連按B掣助跑，經過紅線後按A掣上車，按十字掣左右移動。

CROSS COUNTRY



連按B掣加速，而十字掣是用來移動，由於要上山落斜，所以小心自己的體力(STAMINA)損耗。

新增競技

SKELETON



連按B掣助跑，適當時候按A掣上車，按十字掣左右移動，小心雪橇翻側。

AERIAL

按Ｂ掣決定花式的難度，然後再連按Ｂ掣加速，經過紅線後緊按Ａ掣滑溜，在騰空的刹那間放手，這時便連按B掣，達到那花式所需的力度。



SNOWBOARD

連按B掣加速，按十字掣左右移動，而在雪丘之前請按Ａ掣跳起；玩者必須在每支旗桿的銳角經過，否則便會被加罰秒數。



註：全部按鈕皆假設A掣為行動，B掣為速度。



CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK

文：仁魂

ACT　MEM

製造商：Sony Computer Entertainment Inc.　發售日：已發售
容量：CD-ROM　售價：港幣元　記憶：1 block

PlayStation

大獲好評的多邊形動作遊戲《CRASH BANDICOOT》推出續篇了！故事時間距離上集約莫一年多，邪惡的尼奧．哥狄斯博士竟然尋求其死敵昆治．斑迪幫助，去拯救全世界（！）。究竟是他想改邪歸正？抑或另有奸險的計畫，對付古惑狼呢？







新增操作

在按鈕方面，今集除了「跳躍」和「旋轉攻擊」之外，還增加了一個「動作鍵」，若與其他按鈕組合的話，更可做出多種不同的動作，令遊戲變化更大。新動作要素方面，今集增加了六個全新動作，如「蹲下」、「爬行」、「身體下壓」等等，憑着這些多變的動作，使遊戲更加樂趣。



操縱說明

方向鍵	移動
×鍵	跳躍
○／R1 鍵	蹲下
方向鍵＋○／R1 鍵	滑行
□ 鍵	旋轉攻擊
△ 鍵	查看狀況
○／R1 鍵後，按×鍵	高跳躍
○／R1 鍵後，緊按×鍵	墜下攻擊
○／R1 鍵後，按方向鍵	爬行



CYBERBOTS

等待已久，業務用遊戲《CYBERBOTS》移植成的PlayStation版本，終於推出了，於是殖民衛星聯合國與地球之戰再度爆發，最終兵器會不會毀滅地球呢？

文：仁魂



FIG　2P　MEM

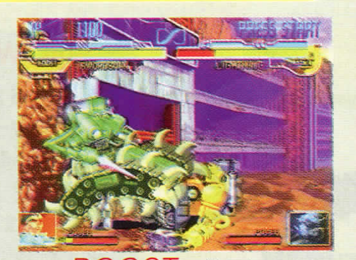
製造商：CAPCOM　發售日：已發售
容量：CD-ROM　售價：5800日圓　記憶：1 Block

PlayStation

V. A. 格鬥系統



WEAPON：只要一按WEAPON掣，各V.A.便會以固定武器攻擊。



BOOST：按下BOOST掣，各V.A. 便會加速行走，甚至在空中飛行。



ARM：受到攻擊時，畫面上方的ARM DAMAGE GUAGE便會減少，若是減盡的話，V.A.便會斷掉一臂，攻擊力也會降低。

POWER GUAGE：每次攻擊對手或同時按A1和A2掣時，都能增加畫面下方的POWER GUAGE，儲滿後可以使出HYPER EX(↓↘→↓↘→＋A)或GIGA CRUSH (A1+A2)。

DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

闊別整年・女神降臨・經典再現 極限完全攻略PART IV

RPG	製造商：ATLUS	售價：6800日圓
MEM	發售日：發售中	容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN



撰文：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
資料：都係真・惡魔召喚師 福田FUKUDA

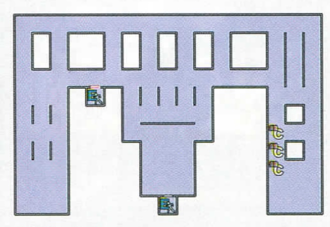
HACKING 17>>> 求救電話

逃離險被炸死的停車場後，主角等人開始計劃下一步行動，首領表示要以E-MAIL告訴YU-ICHI已把巢穴改在由良島貨倉，這時主角收到妹妹友子的來電，通知父親不知為何發狂起來，並連同其他居民集結在茜草購物中心，叫他盡快到那裏去看看。細述事情始末後，對照顧自己有如親生女兒的阿瞳感到非常焦急，於是向首領說要和主角一起出發，而在往購物中心之前可先回家安撫一籌莫展的母親。



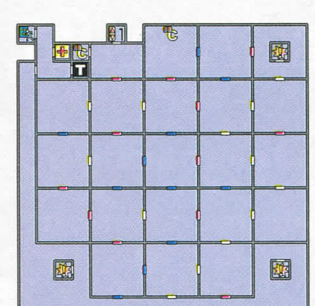


茜草購物中心及倉庫地圖



購物中心

倉庫1



倉庫2

B1

B2

圖示

圖示	符號
出入口	E
升降機	▲▼
終端機	T
回復點	+
寶箱	℃
傳送區	W
特殊事件	✸

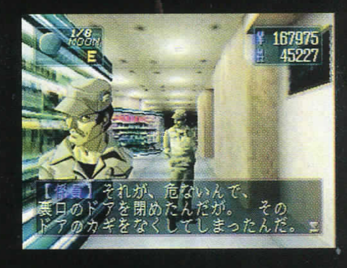
可取得寶箱

純米からじし、本醸造まんさく、裏口のカギ、チャクラドロップ、まんだらメロン、ロブスターテイル、テオメトル、ディスパライズ、チャクラポット、耐力の香、ハッピーサンダル

HACKING 18>>> 茜草台市民暴走化

甫進入茜草購物中心不久，二人便發現貌像瘋婦的市民在眼前出現，起初估計可能是如LUNCH所說那般患上怪病，但照理他們應該被吸取掉靈魂不能活動，到底如何解釋這事則有待調查才知。在左邊有一扇通往倉庫的門，看守工人說曾見過有人跑到那兒去，不過由於大門鎖上因此無法開啟，唯一知道鎖匙是被收藏在洋酒果汁等飲品的貨架，仔細搜查後終於在右下方雪櫃內找到鎖匙[裏口のカギ]。補充一點，現在若返回巢穴觀看召喚師網絡，就會知道失踪多時的舒利露博士被發現在二上門的靈長知能總合研究所出現。





利用鎖匙主角可到達西面的倉庫去，在倉庫1從工作人員知道這裏有紅黃藍三種顏色的門作保安用，至於用來開啟它們的控桿則是在入口附近的房間內，注意最多只可拉2支控桿，結果根據情報「木綠色」拉動黃藍兩色控桿後就能通往右側的倉庫2。在倉庫2阿瞳聽到下層傳來有點像詩歌的怪聲，而左下方與右下方的房間內分別藏有藍色及黃色的控桿，可是大門卻有紅黃藍色，究竟紅色控桿在那兒？原來只要先啟動黃色控桿便能到右上方去拉動紅色控桿，以到達左上方乘電梯到B1。



在B1主角遇到一名對他説着「使用藥物份量不足，所以離開睡眠狀態」的女職員，她會叫主角盡快回去睡覺，選服從她就會離開，若選反抗的話她便會因二人不是病人而慌忙逃掉。稍向前行主角終於找到發狂中的父親，眼見他像着了魔那樣發出怪異叫聲不知如何是好，麗美莎於是一記轟之令他頓時失去知覺，並把他暫時安放好以便進行調查，待解決事件後才將父親帶回家。再向前行遇到隸屬於魅幻社團的低級召喚師，以為主角是自己人的他説不久前有一名男子擅自闖入這裏，如無法順利逮捕那人則要馬上殺掉他，最後在B2盡頭找到冷凍保管室。阿瞳曾經聽見的怪聲原來是由冷凍保管室所傳來的，正





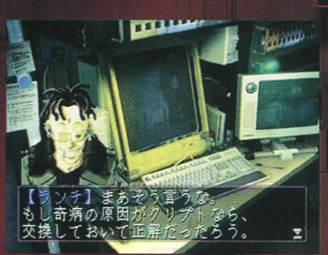


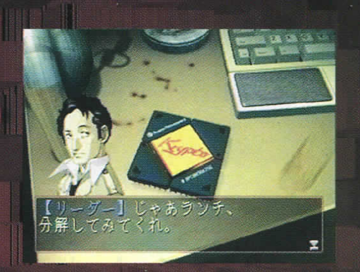
當麗美莎在尋找令聲音停止的方法時她發現右邊有一台控制着聲音播放的電腦，可是它卻因利用了密碼保護而無法關掉系統，就在這時突然傳來一把男子聲音，與此同時有人截斷了房內的電源，原來是曾經出現的助六所幹的好事。麗美莎問他是否到來調查社團的事，他答道這裏藏有把人類冷凍起來的裝置不知與患上怪病的人有沒有關係，只是叫主角去調查市政府免費派發給市民的KRYPTO晶片，跟着表示這裏既沒有社團的人於是離開倉庫，最後主角把意識迷糊的老爸帶回家中。

HACKING 19>>> 晶片內的秘密

返回由良島的總部後，主角將助六所講的話一五一十告訴首領等人，鑑於KRYPTO晶片可能與最近市民們患上怪病的事件有關連，再者它與PARADIGM X同樣是天海市居民目前經常使用的媒介，因此兩者或許在背後是有密切關係的，首領於是叫LUNCH把已安裝在電腦內、早前他從父親的工場偷運出來的KRYPTO晶片試作品拿出來研究。就在這時YU-ICHI恰巧來到巢穴，雖然他説已無大礙但其神色總是有點不對勁的，另外他説已經知道這段期間所發生的事，奇怪的是沒有人曾對他提及過。

當LUNCH把晶片的外框部件拆除後，它的中央忽然產生環狀強光，同時間有一隻粉紅色飛蟲從晶片裏飛出來，可是只有麗美莎與YU-ICHI看到飛蟲的存在，其餘人根本察覺不到。接着SIX建議潛入位於總部北面的ALGON精工進行調查，直接觀看晶片生產過程以找尋它所蘊含的秘密，這時首領指出假若這樣做便會為難在那兒工作的LUNCH父親，不過LUNCH卻説為解開晶片之謎是有需要到工廠去，結果眾人一致通過後便立即出發。

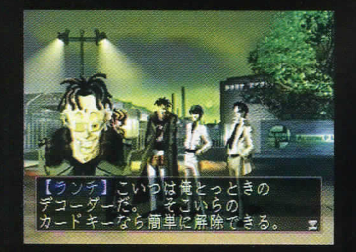








HACKING 20>>> 潛入 ALGON 精工









主角在北面的ALGON精工發現入口被鎖着，需要專用卡片鎖匙方能開啟，結果精通解碼的LUNCH輕易破解它。在1F有員工告知廠長絕不容許有人穿著便服隨處行，跟着在左下角的第三生產線當員工看見主角身上的便服就馬上喝他走，説如沒有穿著被淨化的制服是很易將塵粒帶到生產線的。先從右邊樓梯到達2F，到右上與右下方的管制室替第二及第四生產線解除封鎖，留意現時這層的A通用口是上了鎖的，只有B通用口才能使用，接着回1F的第二及第四生產線，並無發現後便經樓梯上3F再從左邊樓梯回2F的另一邊，分別到入室管制室、第一生產線管制室與聯絡關係管制室解除封鎖，然後到1F左上角的第一生產線和各人會合，發現晶片內部確實有發出光芒的生命體，這時LUNCH的父親出現説晶片內部是由總公司直接送來的。他續道到來目的是與眾人相同為調查有關晶片的事，LUNCH頓時説不要相信這名背信棄義的人，後來他解釋組織曾叫他將兒子殺死，當想起因心臟衰弱逝世的妻子與多年來自己的惡行，為贖罪於是甘心放棄名利幫助眾人。

LUNCH的父親說晶片內部的胞子[スポア]是收藏在3F的中央房間[センタールーム]裏，由於那處是從內部上鎖的因此無法憑解碼器開門，他說只要令系統產生錯誤就能令那扇門打開，結果主角在3F寫有NO ENTRY的牆壁發現隱藏門，保安系統解除後便露出特別通道。當在中央房間開啟電腦內檔案觀看之際，首領發現它被重重密碼鎖着無法解拆，LUNCH把能破解由父親製作的入口電子鎖之光碟借出，結果得知由社長門倉所引述關於KRYPTO的資料。

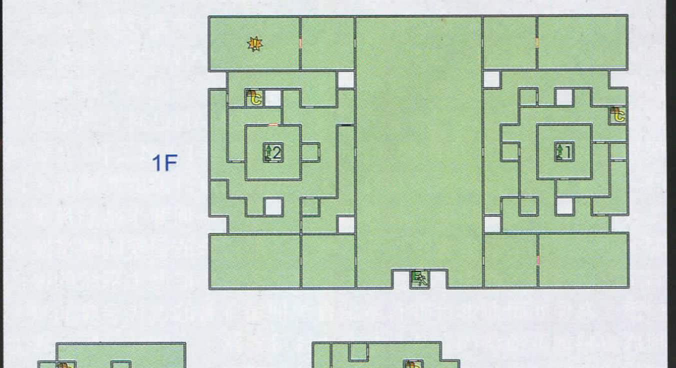


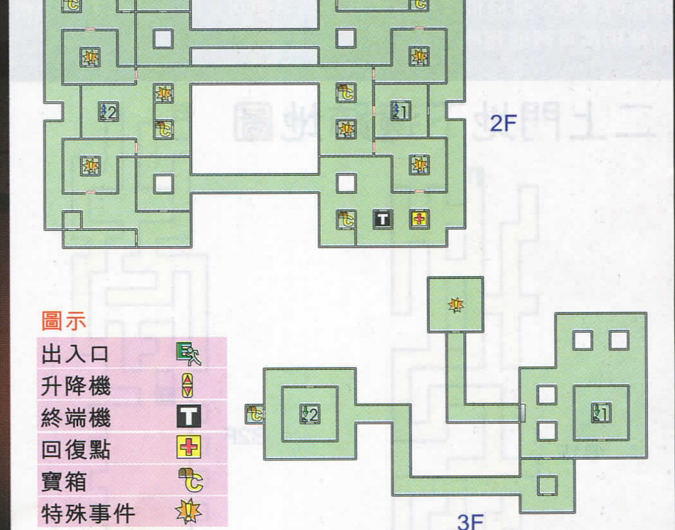


原來它的最大特徵是能集積靈魂，它內部的胞子會形成能捕獲靈魂的帶體[キャリア]，其電磁特性令它能在網絡上移動，當捕捉靈魂後便會本能地經網絡返回母體，透過此循環配合廣泛分佈的網絡社團就能有效地吸取靈魂，至於被吸去靈魂者則會變成廢人，估計目前的怪病事件應全是這晶片的犧牲者，到底社團吸取靈魂的目的何在？這時廠長森哈扎[シェムハザ]出現並說很久也沒試過瘋狂殺戮，看出他本體是惡魔的麗美莎說讓她與主角來應付，結果首領抄下資料後便馬上離開。當森哈札變回惡魔模樣後就會展開戰鬥，由於它擅長魔法因此要集中使用物理攻擊，另外魔法反射マカラカーン亦很有效。戰勝後它在臨終前察覺擊倒自己的竟是麗美莎，雖然不斷說着馬尼度這名字但是麗美莎卻毫不知情，唯有先行返回巢穴。



ALGON 精工地圖





圖示

出入口	
升降機	
終端機	T
回復點	
寶箱	
特殊事件	

可取得寶箱

スタングレネード、ディストーン、首星の羽衣、3000M、チャクラポット、魔力の香、魔反鏡、ソーマ

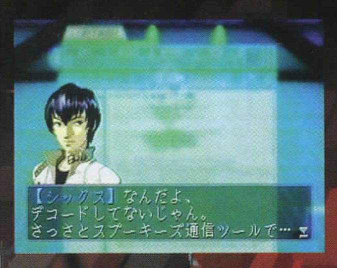
HACKING 21>>> 網絡恐怖份子

返回巢穴時SIX說時間剛好收看電視節目，詢問下得知原來是YU-ICHI提議將剛取得的電腦檔案資料強行接到PARADIGM X，以AIR VISION把晶片的危險性與社團的陰謀公諸於世好讓天海市居民洞悉。就在網絡新聞報導開始時，眾人發現所宣佈的消息並非有關KRYPTO的，竟然是LUNCH、SIX、YU-ICHI和主角四人被認定為網絡恐怖份子被網絡警方通緝！

SIX與LUNCH本想以其人之道還其人之身，但反被弄至大惑不解，這時剛巧收到以SPOOKIES專用密碼寫成的E-MAIL，可是在全員齊集下這是不可能的，結果解碼後發現郵件是門倉送來的，內容是門倉稱贊首領這次幫了他大忙，待警方捉拿礙事的四人後便和首領交杯痛飲。跟着SIX質問首領為何門倉會知道他的事，首領答他為籌集資金與調查因而到ALGON SOFT工作過，後來YU-ICHI問為何只有首領沒被通緝，在首領無法辯答下SIX等人決定離開，至於主角與麗美莎則信任首領而留下來。眾人走後主角收到禿鷹模樣的REDMAN之訊息，說盡快到映畫館去找它，最後二人進入PARADIGM X去。



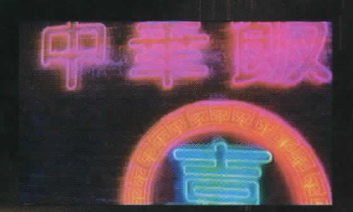






HACKING 22>>> 殺神・神殺

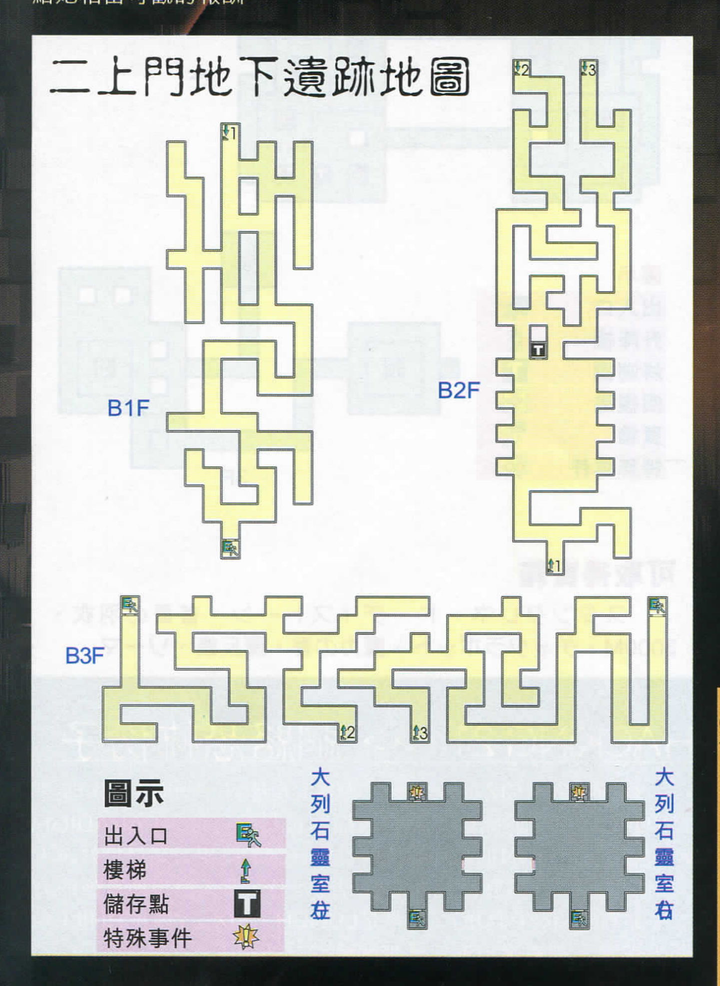
在映畫館REDMAN説因為現時有很多靈魂被吸進電異之海，看來邪惡那方已慢慢達成目的，所以叫主角盡快進入最後一個VISION QUEST。這時麗美莎質問REDMAN為何每次都以不同模樣現身，它只説敵我雙方的身份會逐漸顯現出來，接着便是麗美莎的命運，正當她想追問下去時REDMAN已將主角送入視像冒險裏。這次主角所飾演的是一名叫直美[ナオミ]的女召喚師，她在某間中國菜館內和負責天海市再發展計劃的西會面，直美表示西曾叮囑過她要小心那個遺跡，但又為何要求她到那裏去呢？西答道由於該處惡魔實在太強，一般級數的召喚師單是聽到名字已感發抖，而由於門倉認為那兒是安放馬尼度主系統的最佳位置，為免妨礙計劃進行唯有邀請直美把鎮守着的古代惡魔消滅。根據資料地下遺跡內合共有左右兩條分支路，分別住了兩頭實力超強的惡魔，至於直美只需將其一消滅便可，完成任務後西便會給她相當可觀的報酬。











到達地下遺跡後，直美發現入口附近的牆壁上是放置了地圖的，可循地圖指示來減免行錯路的機會。雖然迷宮內的敵人實力很高，同時亦沒有COMP的協助，可是在LV.65的直美面前只算是嘍囉角色，只要不斷使用最上位魔法進行攻擊，當受傷時加以回復便幾乎不會死。在B2有流魂之間，除可作儲存外還能夠回復體力，而在這裏可選擇從左路或右路走，分別引伸至B3F的兩間大列石靈室，只要到盡頭的聖堂就可和頭目決戰。左邊聖堂內的頭目擅用魔法，至於右邊的則是物理攻擊極強，戰法方面只要先唸觀世音濟度來增加HP上限，再不斷使用戰之魔王（左邊）或俱梨伽羅黑龍（右邊）作攻擊，HP或MP減低時以索瑪神權現作回復便可。最終直美雖能擊倒敵人，但由於對手是神的關係因此結果也難逃一死。



CHECK！直美的超弩級魔法圖鑑



地母神觀世音菩薩　8MP
1人MAX HP暫時上升



秘神索瑪6MP
1人HP與MP完全回復



魔王蚩尤12MP
打擊，威力42，前方1列／後列可用



魔神不動明王　12MP
火炎，威力46，前方1列／後列可用



魔王安利．曼尤　6MP
萬能，威力80，全體／後列可用



魔王希卡迪　4MP
萬能，威力120，全體／後列可用

攻略補充資料附錄

精靈合體 PART 2

雖然曾簡略提及過有關精靈和御靈合體的事，不過若要有效率地製造合成惡魔，那就必需完全清楚這兩種特殊合體的法則。基本上，只要將風水火土四種精靈其中之一和指定種族的惡魔進行合體，就會取得品位較原本高1~2級的同族惡魔，當然有個別例子是會產生低1級的惡魔，另外如果惡魔已是該種族的最高品位，那就固然無法升級；這次在先介紹必定能夠升級的種族。

土之精靈ノーム



原料惡魔種族：夜魔、墮天使、聖獸、妖鬼、地靈、神樹
合體後升級種族：妖魔、妖精、龍王、聖獸、魔獸、妖獸、妖鬼、地靈、邪鬼、幽鬼、屍鬼、神樹、妖樹、外道

風之精靈シルフ



原料惡魔種族：幻魔、妖魔、天使、靈鳥、妖鳥、魔獸
合體後升級種族：幻魔、夜魔、天使、墮天使、龍王、靈鳥、妖鳥、凶鳥、地靈、邪鬼、神樹、妖樹、外道

水之精靈ウンディーネ



原料惡魔種族：鬼神、妖精、龍神、龍王、鬼女
合體後升級種族：鬼神、妖精、夜魔、天使、龍神、龍王、邪龍、鬼女、妖鬼、惡靈、屍鬼、外道

火之精靈サラマンダー



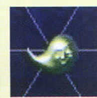
原料惡魔種族：大天使、神獸
合體後升級種族：妖魔、大天使、天使、墮天使、邪龍、妖鳥、凶鳥、神獸、魔獸、妖獸、鬼女、幽鬼、惡靈

幸魂サキミタマ



原料精靈：サラマンダー＋ウンディーネ＋ノーム或サラマンダー＋ウンディーネ＋シルフ
提升能力：運、MAX HP

奇魂クシミタマ



原料精靈：サラマンダー＋シルフ＋ノーム或ウンディーネ＋シルフ＋ノーム
提升能力：魔、MAX MP

荒魂アラミタマ



原料精靈：サラマンダー＋ウンディーネ或サラマンダー＋ノーム或サラマンダー＋シルフ
提升能力：力、耐

和魂ニギミタマ



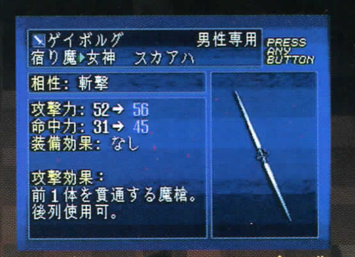
原料精靈：シルフ＋ノーム或ウンディーネ＋ノーム或ウンディーネ＋シルフ
提升能力：知、速

御魂合體 PART 2

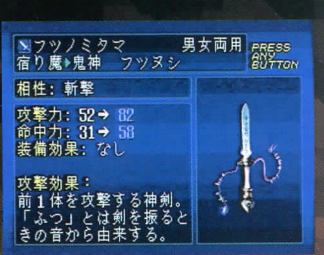
在進行惡魔合體時，決定想要哪隻惡魔有幾個因素是需要考慮的，除了惡魔種族屬性、惡魔等級、基本能力值、特徵和持有必殺技／魔法等，其中比較重要的當然是持有必殺技／魔法了，因為有部份能夠使用上級魔法或絕對實用的補助系魔法，不過它們的能力值可能有點偏差，如能使用御魂進行合體那就能作出調和，提高整體上的戰鬥力。有一點可以教各位玩者的，就是可根據需要獲得精靈或御魂的種族，到SEA ARK頭幾層去搜獵原料惡魔，例如要製造「ノーム＋シルフ→和魂ニギミタマ」，那麼只要找2頭夜魔與2頭魔獸，即是說在SEA ARK的2F和3F尋找惡魔便可，如此類推。

特殊劍合體 PART 1

上期已介紹過到業魔殿找村正進行劍合體的事，玩者可將隊中沒有特殊利用價值的惡魔加到合體劍上，以製造設合個人喜好需要的屬性劍七星〇〇村正。除了一般情況的劍合體外，和前作相同如將特定惡魔附加到合體劍，就會產生擁有獨特個性能力值亦較高的特殊合體劍。法則方面，該特殊合體劍必定和原料惡魔有一定的淵源，像今期介紹的ゲイボルグ就是女神スカアハ贈送給幻魔クー・フーリン的魔槍，至於布都御魂劍フツノミタマ則是鬼神フツヌシ的專用武器。



女神スカアハ＋合體劍→ゲイボルグ



鬼神フツヌシ＋合體劍→フツノミタマ

特殊惡魔合體

今次《女神轉生》有很多系統和設定是來自前作《惡魔召喚師》甚至是以往集數，而利用指定2隻或3隻惡魔進行合體的特殊惡魔合體，可算是當中較為特別的一個系統。舉個例，如要製造等級高達85的最上位破壞神シヴァ，一般而言玩者本身除需要到達這等級外，原料惡魔的等級亦要相當高才可，可是任何玩者都不會輕易放棄隊中約LV.70的魔王或女神等上位惡魔，因此要製造這類往往消耗隊中數名強力隊員的惡魔必定要有搜集惡魔的耐



性。如想避免這些既無謂又非必要的步驟，可以根據右邊的特殊惡魔合體表來進行合體，其中部份有組合是可用中級惡魔來製成高級惡魔，說回剛才的例子，只要把神獸バロン與鬼女ランダ進行2身合體，就可取得等級高得多的破壞神シヴァ，如翻查合體表則會發現「神獸＋鬼女一夜魔」，反映結果完全不同。如能加以善用這個合體法則，對遊戲的進行會有一定幫助。

秘神カンギテン	＋破壞神カルティケーヤ	→地母神カーリー
神獸バロン	＋鬼女ランダ	→破壞神シヴァ
妖獸フェンリル	＋聖獸スレイプニル	→魔王ロキ
地靈ムスッペル	＋魔王ロキ	→魔王スルト
魔神オーディン	＋魔王ロキ	→女神ノルン
魔神バアル	＋女神アナト	→死神モト
女神アナト	＋死神モト	→魔神バアル
大天使スラオシャ	＋神樹ハオマ	→魔王ミトラス
地母神ダイアナ	＋鬼女ボルボ	→死神ペルセポネー
女神パラスアテナ	＋地母神ダイアナ	→地母神キュベレ
夜魔ニュクス	＋鬼女ボルボ	→邪神サトゥルヌス




威靈ブラックマリア（LV.55）



狂神オグン（LV.37）

DARK／LIGHT 合體 PART 1

提起特殊惡魔合體，就一定要講講有關D／L合體了，在進行一般2身或3身合體的期間，各位有否留意到原料惡魔如果是分別屬於DARK屬性和LIGHT屬性，例如幻魔和鬼女／龍神／鬼神等，基本上是無法進行合體的。不過，如使用特定的D／L種族惡魔配合某些條件，就能製造威靈及狂神這些威力強大的特別種族。

合體事故 PART 1

和前作同樣，今次依然有會發生和預定合成惡魔不同種族的合體事故，除曾提及過進行GUMP合體是有一定機率發生事故的，若在特定條件下進行合體，如發生事故那麼除會產生不同種族的惡魔外，有時還會出現秘神或珍獸這些特別種族。順帶一提，雖然在造魔合體裏通常都不會發生事故，不過只要在特定條件下進行合體，就會出現上述以外的特別種族。



珍獸クダ（LV.20）



秘神ビリケン（LV.15）

武器防具道具發售表（截至LV.51）

武器

類別	名稱	售價	攻擊力	命中率	效果	性別
劍	コテツ・ブレード	22000	60	58	前１體	男
劍	クイーンウィップ	26000	68	42	前１列／後列可用	女
鎗	モスバーグ	26800	48	52	前1體&兩側／後列可用（散5）	男
鎗	SPAS15	25000	38	66	中心起擴散／後列可用（散10）	男
鎗	L・デストロイ	24800	28	44	全體／後列可用（散10）	男
子彈	S・フォース	280	16	25	單發鎗專用	——
子彈	快樂の散彈	280	14	16	散彈鎗專用／令敵人高揚	——
子彈	S・フォース20	4800	16	25	單發鎗專用	——
子彈	快樂の散彈20	4800	14	16	散彈鎗專用／令敵人高揚	——

防具

類別	名稱	售價	防禦力	回避率	效果	性別
頭部	アーメット	12500	25	20	正常耐性	——
頭部	ドルフィンヘルム	16000	22	18	精神無效、魔力弱／知＋2	——
身體	マクシミリアン	16500	50	18	正常耐性	——
身體	デモンズ・スキン	19800	49	22	斬擊無效、打擊弱／耐＋4	女
足部	パンツァーレッグ	13500	40	4	正常耐性／速－5	男
足部	ミラージュブーツ	1280	26	40	正常耐性／速＋2	——

道具

類別	名稱	售價	效果
道具	チャイカムTNT	1120	對1體作爆炸攻擊／後列可用

註：在鎗械一欄，（單10）是指單發鎗子彈專用，最多可裝10發，至於（特）是指無需裝備彈藥的特殊鎗。

女神俱樂部歡迎你參與！

上期因製作上的失誤，在部份段落內的文字出現亂碼，如有造成任何不便VICTOR在此深表歉意。在聖誕節期間召喚師諸君有沒有收到豐富禮物呢？有沒有找回《惡魔召喚師》的SOUND TRACK來聽聽呢？說起聖誕禮物，福田君有幸收到讀者一輝的聖誕咭，先代他講聲多謝多謝。對一輝兄的意見，福田感到有如被戴上高帽，其實這份攻略的質素並非如一輝所說的那樣，總言之希望大家能夠擁躍來信發表高見，說對遊戲的感覺也好，說對這份攻略的意見也好，不論讚彈一律歡迎。順帶一提，由於近日不斷有召喚師加入投稿行列，VICTOR決定將《女神布告板》活動的截止日期延遲至98年2月4日，至於得獎名單則會在第68期公佈，請繼續支持《SOUL HACKERS》！

《女神布告板》獎品

大獎（3名）	《女神轉生》TRADING CARD 一盒
二獎（3名）	《惡魔召喚師》電腦資料集
三獎（5名）	《惡魔全書第二集》
特別獎A（1名）	《惡魔召喚師》及《女神異聞錄》SOUND TRACK
特別獎B（1名）	《女神異聞錄》四格漫畫３本

參加者請於信內寫上個人資料、地址及聯絡電話
得獎名單將在第 68 期公佈

女神布告板

我是第一次玩《女神轉生》系的RPG，初時並不習慣那第一身視點的移動方式，令我經常要看大地圖。另外我覺得那合體系統非常有趣，令我忍不住手不斷去合體、合體……總括而言，這是一隻很好的RPG。

（傻豪／屯門區）

唔，今集裏頭有裏關是意料中事，但難度比想像中強一點。如裏關的第一隻大佬巨大Jack'O Frost（註：應是雪妖精王KING FROST）死前會自爆，而且各人會傷一千以上HP！恐怖……另外本人在不斷試驗下，終於把狂神合體成功，真是十分強勁！但等那5%左右的合體事故發生真是要RESET很多次。但綜合而言她真是比前兩集好玩點。

（BUNNY／沙田區）

VICTOR呀！我就快整好全部惡魔喇，只係爭1隻魔神同1隻死神，唔知有沒有特別用途呢？真係希望快D出《真3》。

（VICTOR二世／深水埗區）

諸神默示錄

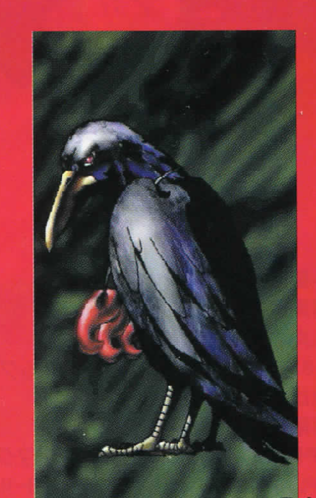


女神 パラスアテナ

LIGHT-LAW
LV.50
HP：471　MP：184
CP：10　性格：獰猛
特徵：破魔無效，打擊．技反射
魔法特技：イナズマ突き、テトラカーン、ディアラマ

PALLAS ATHENA

COMMENTS——來自希臘神話的她是宙斯的女兒，被稱為戰鬥及智慧女神，她為守護自己的國家與家庭而戰鬥，通常人們都叫她做雅典娜。雅典娜是在宙斯額頭以穿著武裝的姿態出生，可是她並非只視直接生她出來的宙斯為親人，她把被宙斯吞掉的女神美迪斯當作母親來看待。



靈鳥 ヤタガラス

LIGHT-LAW
LV.50
HP：385　MP：138
CP：8 性格：友愛
特徵：破魔無效，衝擊與鎗技弱
魔法特技：マハ・ラギオン、タル・ンダ、ディアラハン、マッパー

YATAGARASU

COMMENTS——八咫烏是天照大神在神武天皇東征時，所派遣給他使用的神聖烏鴉。話說神武天皇在熊野陷入困境之際，天照大神為拯救他因而派遣擁有3隻腳的八咫烏作引導，結果引領與眾神苦戰的神武天皇進入大和。另外，在熊野被稱為ミサキ鳥的神靈自古以來也使用「烏」以表尊重。

註：以上造型是取自前作《真．女神轉生 惡魔召喚師》的



by：山寺良牙

整個世界將面臨一次重大的危機？

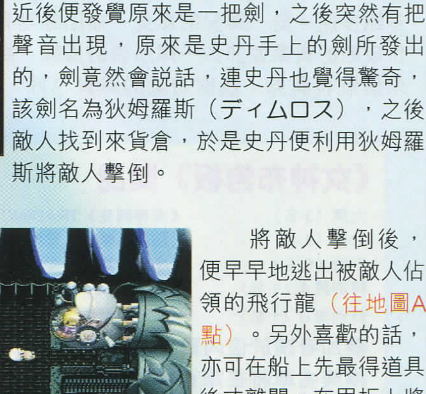
RPG　製造商：NAMCO　價格：港幣358元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK/ SAVE
MEM　PlayStation

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

一天，一位名為「史丹·艾魯倫（スタン・エルロン）」的青年，為了要成為一位有名的劍士，於是便偷偷地乘上飛行龍，且並向大國聖加路杜（セインガルド）出發，可是途中被船員發現了他在貨倉的某角落中，於是便將史丹帶至船長處盤問，起初還以為他是敵人的間諜，並拳打腳踢要他招供，可是後來只知只是一個偷渡者，於是便要他上甲板上負責做清潔工作。



突然，船上響起了警報，之後便出現了很多怪物，他們是要襲擊飛行龍，原本史丹想向敵人還擊，可是身上又沒有武器，於是只好回到船艙中。後來在一位奄奄一息的船員口中得知，在下層的貨倉中有一把劍，可以拿來用，於是便向該貨倉進發。之後途中有堆雜物擋路，可以用○+方向掣將他們推開或拉開。



走進貨倉後，便看到遠處有光點，走近後便發覺原來是一把劍，之後突然有把聲音出現，原來是史丹手上的劍所發出的，劍竟然會說話，連史丹也覺得驚奇，該劍名為狄姆羅斯（ディムロス），之後敵人找到來貨倉，於是史丹便利用狄姆羅斯將敵人擊倒。

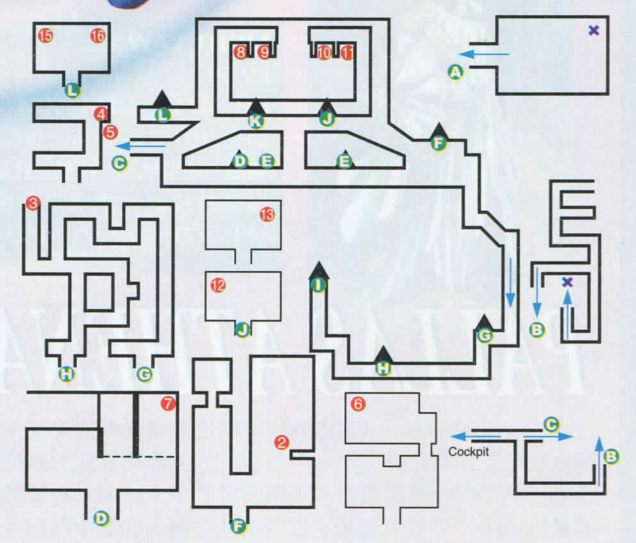
將敵人擊倒後，便早早地逃出被敵人佔領的飛行龍（往地圖A點）。另外喜歡的話，亦可在船上先最得道具後才離開。在甲板上將敵人擊倒後，便乘救生艇離開，之後救生艇跌在冰湖中，回到地面後，史丹開始失去意識，最後……。





可取得的道具——飛行龍

1.斗蓬（クローク）
2.蘋果×2（リンゴ）
3.狄姆羅斯
4.7.8.13.14.APPLE藥（アップルグミ）
5.奧比龍波C（オベロナミC）
6.無限補充HP及TP點
9.SPECTOR CRUISE（スペクタクルズ）
10.FLARE BOTTLE（フレアボトル）
11.MIX藥（ミックスグミ）
12.披肩（マント）
15.ORANGE藥（オレンジグミ）



當史丹再醒來時，便已發覺在旅人胡多路（ウッドロウ）的家中，談過一會後，便再次取回劍。這時，胡多路的師傅亞魯巴（アルバ），說他的孫上了山很久也沒回來，於是史丹便和胡多路一起上後山（裏山）去找亞魯巴的孫的下落。

可取得的道具——亞魯巴家內

1.LIFE BOTTLE(ライフボトル)
2.SELF BOW(セルフボウ)
3. WOOD SHIELD(ウッドシールド)
4.APPLE藥



果然在森林的一角找到了亞魯巴的孫車路士，之後便將她帶回去，回去後亞魯巴為了答謝史丹也出手幫忙，於是便送他MIX藥。之後回到屋內，說起史丹的目的地，之後從亞魯巴口中得知，首先要到付近的謝奈斯(ジェノス)手可到另一個國家去，而胡多路亦正好想去該處，於是二人便一起向謝奈斯進發。



到了謝奈斯後，二人便分別，之後狄姆羅斯才再次說話，他說對於胡多路不太有好感，後來在村民及士兵口中得知，要有通行證才可過關的，可是史丹手上根本就沒有任何通行證，於是只好到酒店想想對策，這時在酒店中有一個人說掉失了通行證，之後在村中的一個軍人留宿處中得知任何的失物也是交來該處，於是史丹便將這情報說給在酒店中的那人，於是便取得了50元。之後史丹離開酒店想業下一步的做法，這時有個女子走來，剛巧碰個正著，之後問她為何十分慌張時，她便說她的同伴被困在遺跡中，想找人去救，於是史丹便仗義幫忙，在出發前，二人先作自我介紹，原來她叫做瑪莉(マリー)，之後便從入村時的出口，並向遺跡處進發。



最後終於來到遺跡處，並將瑪莉的同伴露天救出來，當他們正想離開遺跡時，突然有三個士兵走了進來，並說史丹等人走來偷寶物，於是便大打出手。將敵人擊退後，史丹便與露天等人由南面的山路回到村中，而且在村的入口處取得了通行證。(留意：在南面出口處有個SAVE點)

回到村後，三人便到酒吧中談到有關史丹的出身，另外亦看看露天的劍，原來露天所持有的劍亦是能說話的，該劍名叫亞多維多(アトワイト)，在以前便認識狄姆羅斯，之後二劍便說出有關他們的來歷，談話之間，史丹便決定與露天們一起去踏上冒險，接下來，露天便先去酒店訂房間，在露天走開時，史丹便向瑪莉問問有關她身世的事，可是只知道她以前的事全部都忘了，之後三人便到酒店過一晚。



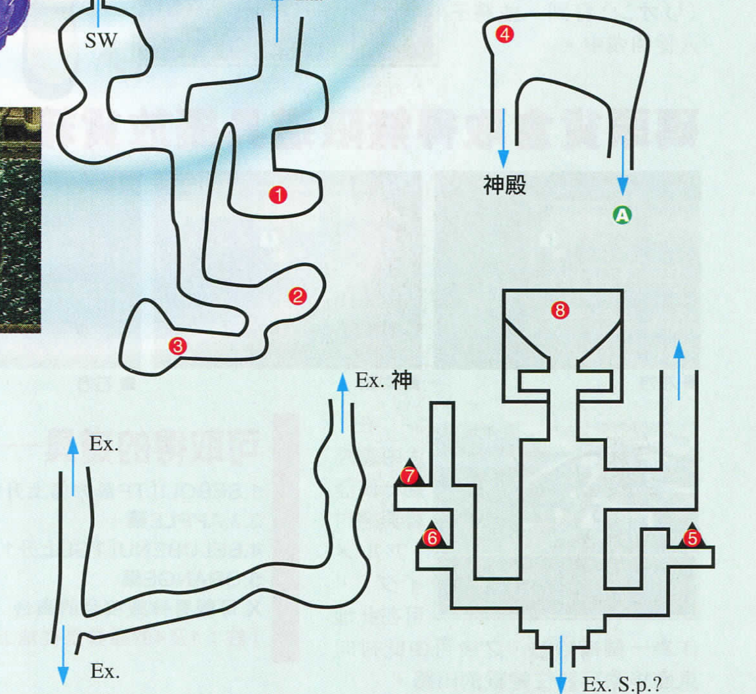
可取得的道具——後山

1.5.LIFE BOTTLE
2.斗蓬
3. 車路士(チェルシー)
4.APPLE藥
6.披肩
7.SAVE點
X.往神殿



可取得的道具——洞穴及遺跡

1.SAVE點
2.軍刀(サーベル)
3. CHANNELING(チャネリング)
4.皮革頭盔(レザーヘルム)
5.火焰彈(かえんだん)
6.RAPIER(レイピア)
7.APPLE藥
8.露天(ルーティ)



翌日，三人便準備向西北方的哈米滋（ハーメンツ）出發，準備完成瑪莉及露天的工作。在出發前，露天會先向史丹説明一下擊倒敵人後所取得的LENS（レンズ），是可以在村中換錢的，而每一次換錢時，是有一定的兑換率，每一條村，甚至是不同時間，其兑換率也有不同，玩者可以在兑換率高時才將手上的LENS賣出去。

一進村後，露天便説委托人和魯杜（ウォルト）是往在本村中最大的一間屋，於是走上去找他。（與其他村民談話的習慣以後不再提示）找到了和魯杜後，並將委托的事完成後，便取得了5000元，可是露天説報酬太少，於是便強搶多5000元，之後，和魯杜説早已預約好酒店，史丹等人可以在酒店住宿一宵，於是三人便毫不客氣的，強搶多5000元後到酒店留宿一晚。

可取得的道具——村中

10元「選答案1」
LIFE BOTTLE
ORANGE藥「會損失手上所有錢」

翌日，三人便説向下一站亞路美達村，因為聽説村長想找人教劍法給他的孫，於是三人便起行。之後在酒店的COUNTER前再次遇到上次在遺跡中被擊倒的三名士兵，今次看來情況不利，於是逃出酒店外，可是反而更「大鑊」，被更加多人圍著，無計可施之下，只好強行突破。雖然將許多士兵擊倒，可是到最後還是被他們的「大佬」里安（リオン）打到，並將三人捉回城中。





當然三人便是被關在牢中，後來有人將三人帶至王帝面前，原本想將他們三人處刑的，突然一位名叫希高（ヒューゴ），説他們三人中有二人會使用SODIAN「註：SODIAN就是那些會説話的劍」，大可以利用他們，另外還在三人身上裝上了電極，以防他們作反，之後王帝便派三人再加上里安，去位於東北方的斯代里拉滋神殿（ストレイライズ神殿），並且看看「神之眼」「有關神之眼的事一會再提」。

突然露天衝口説事成後要有報酬，希高二話不説竟然一口答應，並且説是十分高的獎金，之後便叫所有人「包括里安」到他的家中，説有物件要交給眾人，於是便出城並到村中最大的一間房去找他「位於村中的左上角」。另外在談話中得知，他就是柯比輪公司（オベロン社）的總帥，而該公司就是專門收集LENS後再加工的。

希高走了後，王帝便派給他們任務，一是到神殿視察狀況並且向大司教馬敦會報狀況，二就是當發生任何不正常狀況時，便不理用任何手段盡力阻止。

可取得的道具——城內

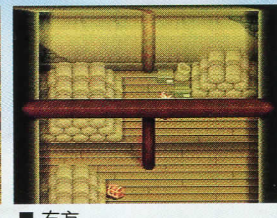
茅（メイス）
ROUND SHIELD（ラウンドシールド）
CHAIN MAIL（チェインメイル）
皮斗蓬（レザーマント）
ORANGE藥×3
APPLE藥×2
LIFE BOTTLE
PANASHIA BOTTLE（パナシーアボトル）
長條麵包（ロールパン）

之後便到希高的家，並且在書房中找到了他，接著便叫各人到大廳，並將亞多維多及狄姆羅斯交回給所屬的主人，另外亦給他們世界地圖（ワールドマップ），之後各人便正式出發。在離開前，里安説有事，叫各人在門口等他，原來他回到屋中向其中一個僕人瑪莉安告別，究竟他們是否有不尋常的關係呢？「留意：出了村及在村內的碼頭處有SAVE點」

碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置——


■ 左方


■ 中間

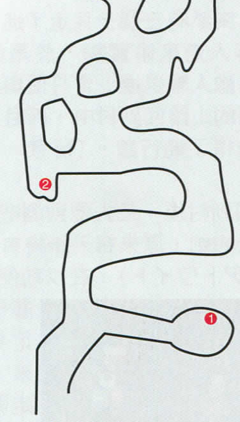

■ 右方

在途中會經過一條亞魯美達村（アルメイダ），可在此地作為一個補給站，之後可由此村向東面移動至通往神殿的山路。

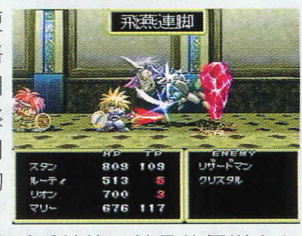
可取得的道具——神殿山路

1.SEBOLI「TP最大值上升5%」（セボリー）
2.3.APPLE藥
4.BELUBENU「TGL上升1」（ベルベーヌ）
5.ORANGE藥
X.可觀看神殿境色的高台
「註：1及4的道具是從地上的菇處找到，另5的位置十分穩蔽不容易找出。」





來到神殿後，只見四周荒涼，沒有半個人影，於是便四周搜查，之後進了大殿，發覺前面有道大門，而門內好像有人，於是便走過去想將門弄開，可是不成功，原來該門是被人用結界封著的，需要將上面的結界石破壞後才可開啟，於是各人便在神殿內找尋五個結界石的位置，原來結界石也是有敵人守著的，於是又展開五場小規模的戰鬥。



將結界破壞後，便入內看到另一位司教艾路滋，從他口中得知，大司教馬敦已被造反的大司祭古利巴姆所殺。之後便問他有關神之眼的事，起初他也不太願意帶各人去，後來出到王上聖旨他才肯乖乖就範，於是他便說由左方的通過往大聖堂去。「去聖堂之前不妨先上知識之塔去取得大量的寶物」

可取得的道具——知識之塔

TECHNICAL RING(テクニカルリング)
祭司帽(アンクベレット)
直長袍(ストレイローブ)
鐵頭盔(アイアンサレット)
SPECTOR CRUISE×2
APPLE藥
ORANGE藥
PANASHIA BOTTLE(パナシーアボトル)
長條麵包(ロールパン)



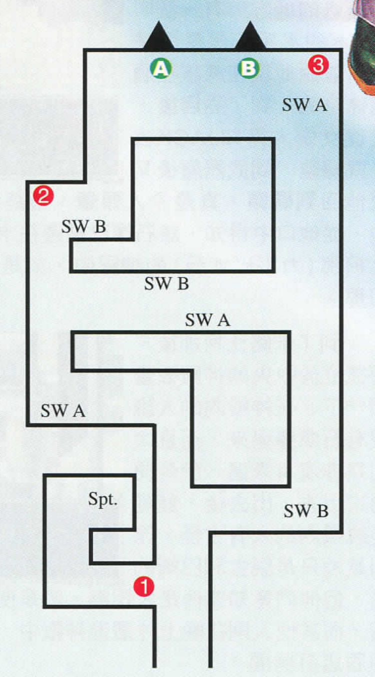
到了大聖堂後，司教便會在祭台前弄點手腳，並將通道弄開，之後各人便入內去找神之眼。

可取得的道具——神殿內

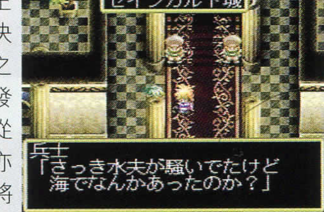
1.LIFE BOTTLE
2.ROUND SHIELD
3.4.空寶箱
5.騎士軍刀(ナイツサーベル)
6.CHAIN MAIL

入密室內注意點——

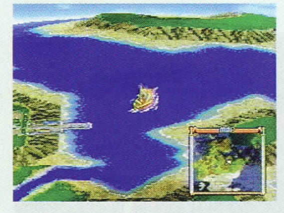
地圖上看到有A、B共兩道門，直接走過去開是沒用的，打開他們的方法就是踏上地面上一些古怪的掣，但不要亂踏，如果全部踏下的話也是開不到門的，打開門的方法就是踏下全部有關的掣，即是話要開A門的話，便將地圖上所有「SWA」全部踏下；B門的話當然就是「SWB」，而兩道門所去的位置是一模一樣的，所以開任何一道也無所謂。另外，地圖上所有寶箱全是空的，所以大可不用理會。



上去後只見有個石像，而神之眼則被人偷去，原來站在面前的石像原本是人，於是便使用PANASHIA BOTTLE將她解除石化，她名叫菲莉亞，是大司祭的部下，主要工作是研究，經過一輪談話後得知大司祭古利巴將神之眼偷去。神之眼其實就是一件擁有足以消滅全世界能量的LENS，直徑有六米。之後菲莉亞為了要奪回神之眼，於是便加入隊中一起作戰。

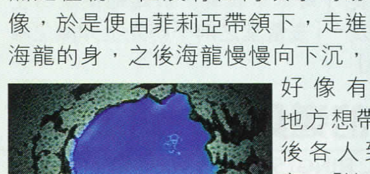


一回到城中，便立刻向王帝會報，王帝得知後認為事態嚴重，於是便叫各人盡快尋回神之眼，可是要到何處才能找到呢？之後從城內的士兵口中得知水手好像有些事發生，於是便走去調查一下。到了碼頭後，從水手們的口中得知，海上出現怪物，另外亦得知有人將一個大石像運往卡路畢尼斯(カルバレイス)，各下覺得古怪，於是便想往那處調查，可是由於海上出現怪物，所有船都不敢出海，無法下只好回到城中要求王帝下令給一艘船載各人往卡路畢尼斯，之後再回到碼頭處，便可登上左方的船往卡路畢尼斯。



在途中，果然遇到了怪物，於是向BAR卓的人取得了FLARE BOTTLE及利口酒（リキュールボトル）後，便衝上甲板準備迎擊敵人。

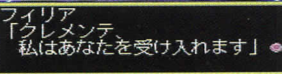
走上去後便看到海龍出現，雖然是怪物，但沒有任何攻擊的跡像，於是便由菲莉亞帶領下，走進海龍的身，之後海龍慢慢向下沉，好像有地方想帶各人去似的，最後各人到了一個海底都市。「註：迷宮內有些地方要移開石頭或用石錐才能通過或進入」



可取得的道具——海底都市

1.LOON杖（ルンスタッフ）
2.ORANGE藥
3.石錐（つるはし）
4.LIFE BOTTLE
5.小軍刀（ファインサーベル）
6.鐵頭盔
7.8.？DISC
9.尖石（とがったいし）

最後，各人在海底都市中取得了另一把SODIAN，他的名字叫古利文天（クレメンテ），而他應所屬主人，就是菲莉亞，經過一輪解釋後，菲莉亞便取去古利文天，之後各人便快快腳回到船上並繼續向卡路畢尼斯進發。

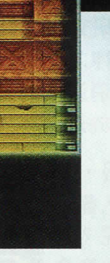


碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置——

■ 右方

■ 左方

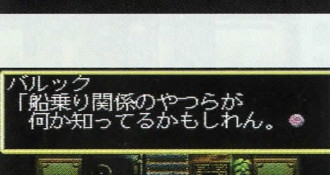




並叫各人想查探的話，可以問問有關的水手，另外亦叫各人取去室內的兩個寶箱，這當然是不容客氣了，於是便取得了中食物背囊（フードサックM）及COMBO COUNTER（コンボカウンター）。



之後回到碼頭，從其中人水手中得知，有關石像運送的地方，有一個叫JACK的水手該是最清楚的，並說他現在應該在酒店休息的，到了酒店後，又從女僕人得知JACK去了武器屋，到武器屋後又說他回到碼頭，真是令人頭暈，最終都能在碼頭處找到了他，從他口中得知，該石像已被運往卡路畢尼斯以北，卡路比柯那（カルビオラ）的神殿中，於是各人便北上到卡路比柯那。





到了卡路畢尼斯後，便立刻到村中的巴路古基金總部找巴路古，最後在總部的地下書房找到了他，從他口中得知，最近的確是有很多船被海盜截劫，另外提到有關神之眼被運過來時，巴魯古便顯得十分慌張，並說這些事他跟本不知，



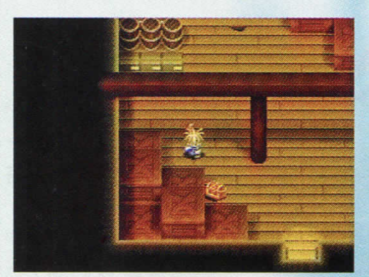
到了卡路比柯那後，便往位於中央的神殿去查問一下，在神殿內的人說沒有石像運過來，而且大司祭亦沒有來過，於是便再次出去，出去後，菲莉亞說殿內的人有古怪，原因是她只是說古利巴姆的名，但他們竟知道他是大司祭，於是便決定菲莉亞在殿內留宿，而其他人則在晚上才潛進神殿中，於是便方頭行動，並到酒店訂房間。



到了晚上，各人便從神殿的側門入內，這時菲莉亞走來接應，於是便四周查探「由於版面太暗，所以特備了地圖給玩者參巧。」，之後在地庫中遇到了敵人，將敵人擊倒後，從牢中的真司祭口中得知，古利巴姆真的來過，而且了約30人來，於是各人便摸黑衝入聖堂，在途中當然立是遇到了敵人，到聖堂後，又是用同樣的方法進入祭壇的另一邊，果然真的發現了另一處可放神之眼的地方，突然燈火通明，當然是被敵人發現了，從古利巴姆手下的口中得知，神之眼已被搬離，而且他們要利用神之眼去征服世界，於是「另兩場」對局戰又開始。

將敵人擊倒後，眾人便決定先在酒店渡宿一宵，明天再乘船去菲滋加路多（フィッツガルド），去找那班襲擊船隊的海盜們。今次的旅程真好，沒有遇到甚麼事，最後，他們終於到了菲滋加路多，於是各人便去找柯比輪公司，在菲滋加路多的負責人伊莉露（イレーヌ）。

碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置——



■ 左方

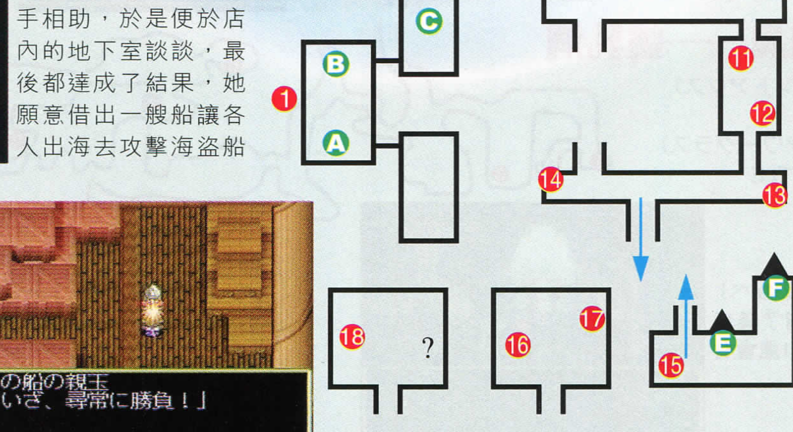
可取得的道具——村內及港內

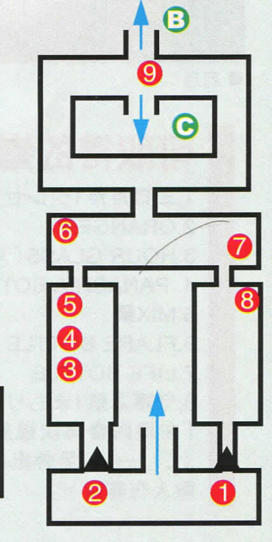
RUNE BOTTLE（ルーンボトル）
BELUBENU「TGL上升1」
柯比輪EX（オベロンEX）
PANASHIA BOTTLE



在村內的LENS SHOP找到了伊莉露，里安等人希望她能出手相助，於是便於店內的地下室談談，最後都達成了結果，她願意借出一艘船讓各人出海去攻擊海盜船隊，並且去將幕後首領捉回來。

在旅途中，敵人果然出現，於是各人便走上甲板，走過去攻擊海盜船，並去找出敵人的首領。由於所有海盜船敵人是無限地出現的，而且總共攻擊4艘，其中3艘船地形及寶箱擺放位置基本是一樣的，但物品則有所不同，所以只登出船的地圖，至於敵人的首領就在地圖上的F房間中，最後的首腦則在擊敗了其餘3首領後才會出場。







最後在第4艘船中找到了最後的首領巴狄斯他（バティスタ），而他與菲莉亞以前也是同事關係，當問到他有關古利巴姆在何處時，便說想知道的話，便要先打到他，於是大戰立刻開始。巴狄斯他是位強敵，對付他除了要集中火力攻擊外，還要在同伴HP剩下不多時立刻使用道具回復HP，否則便會有全滅的可能。打敗了他後，竟然違約沒有說出古利巴姆所在地，於是便帶他回菲滋加路多，並且在伊莉露家中對他進行拷問。期間伊莉露想約史丹去拍拖，史丹聽到後大為緊張，其實伊莉露只是想帶史丹去參觀一下菲滋加路多，於是二人便出去，另外露天及瑪莉又嫉妒他們，於是便跟蹤他們。

期間，伊莉露帶史丹去菲滋加路多的鬥技場參觀，之後更為了保護伊莉露的名譽，而與鬥技場的盟主米狄（マイティ）大打出手，結果可想而之，當然是輸掉了，當史丹醒來後便與伊莉露回去。

回去後，只知拷問不成功，於是便暫時置之不理。在當晚，巴狄斯他便趁其他人睡著時乘機逃掉。翌日，當史丹及菲莉亞送早餐給巴狄斯他時，便發覺他走掉，於是便叫大伙們出來，起初露天還說菲莉亞是故意將巴狄斯他放走的，但最後得知這次事件是由里安策劃的，主要是讓巴狄斯他回去大本營，能夠讓各人找到古利巴姆的所在地。之後從僕人口中得知伊莉露在碼頭，於是各人便到碼頭處，並向敵對國家亞古亞菲路（アクアヴェイル）出發。



由於是敵對國，所以不能直接駛入港中，於是便將船駛到港附近的淺灘，然後各人再游回岸邊。進村後，從村民口中得知，各人想去的目留島（モリュウ）只可以由水路到達，可是該處又沒有船可到，那該怎辦呢？後來得知由村南面的鐘乳洞有地下通道到目留島，於是各人便立刻起程。

一出洞口後，果然是去了另一個島，於是各人便進了目留島。在村中，他們為了行俠仗義而弄至被當地的軍人追趕，就在此時，有一名名叫JONNY的吟遊詩人為各人解圍，之後JONNY亦說出他們各人的身份及目的，以一過外人竟然知道這麼多事，果然令人驚奇，之後他提出一個要求，就是要幫忙救出他的兄弟，史丹竟然一口答應，於是各人加上JONNY便乘船偷偷進入城樓內。

碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置



■ 右方



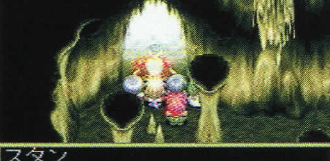
■ 左方

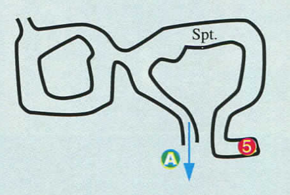
可取得的道具——鐘乳洞

1.三日月斧（クレセントアクス）
2.ORANGE藥
3.HOUR GLASS（アワーグラス）
4. PANASHIA BOTTLE
5.MIX藥
6.FLARE BOTTLE
7.LIFE BOTTLE
8.守護之壁（まもりのかべ）

「在洞內會再次遇到了美理（ミリー），另外出口處會有敵人在等候。」



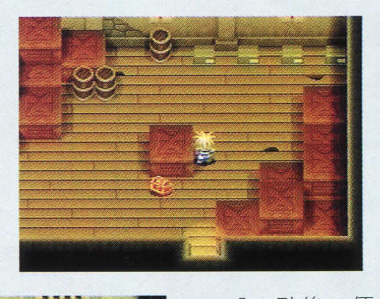


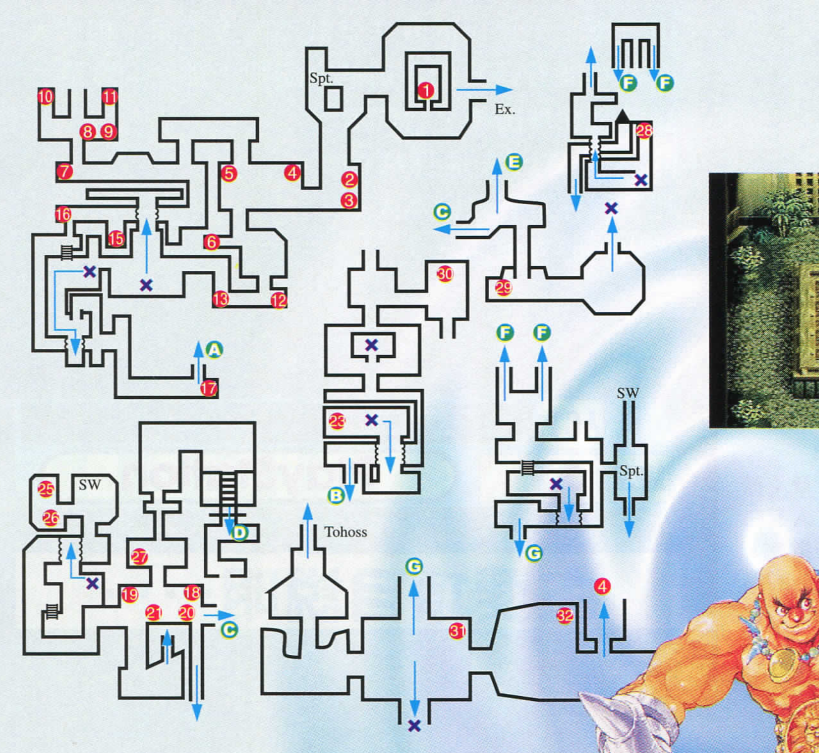


可取得的道具——村內

CHARM BOTTLE（チャームボトル）

碼頭貨倉取得無限道具擺放貨箱位置——





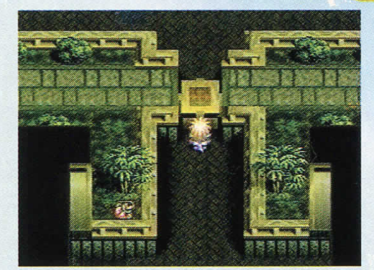
入A點後，便經B點將23附近的X點移至斷路的中間，接下，再次向上推進，之後JONNY及菲莉亞便會暫留下，其餘三人便進入密室內取得水掣鎖匙。取得的方法就是：庭園中有八個掣，由左至右分別當是1-8，而按下他們的順序是1.8.2.7.3.6.4.5。取得水掣鎖匙後，便經D點將28附近的X點移至斷路的中間，再者，同樣地將24附近的X點移至斷路的中間，最後，開啟25附近的水掣後，便可由28附近的門往F點。

可取得的道具——城樓內

1. LIFE BOTTLE
2.3.4.7.8.9.12.14.16.17.19.22.25.APPLE藥
5.6.20.23.24.27.28.29.31. MIX藥
10.紫水晶（アメジスト）
11.SCORE B（スコアB）
13.地獄鳥（ハルバート）
15.18.21.26.ORANGE藥
30. 尖石
32.龍捲火焰（まきおこるほのお）

到F點後，便走向SAVE點上面的水掣，並利用水掣鎖匙將水源關掉，再者將附近的X點移至斷路的中間，便可經由G點衝上去打BOSS巴狄斯他。

過此版也有技巧的，首先是到10與11之間，將水掣關掉，之後再將地圖上的踏板磚移至斷路的中間（X點共兩個），再回去開水掣後，便可進入A點。



將他擊倒後，便交出了一條地牢給史丹，當問及有關古利巴姆的事時，他還是死口硬不肯說，最後還自殺身亡。之後JONNY便立刻到牢房救出了目留領主的兒子菲杜，從他口中得知，地比留斯（ティベリウス）大王與古利巴姆結約，準備要攻打里安的祖國聖加魯（セインガルド），之後菲杜說會為各位預備船隻出海，於是各人便向亞古亞菲路的首都山卡（トウケイ）出發。

TO BE CONTINUE ——田田田



另類前線任務

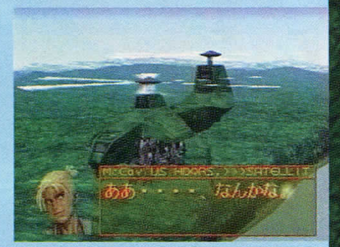
雖然這一隻遊戲是《FRONT MISSION》的其中一集，不過玩的方法就截然大大不同，相信大家都可能看過我們之前的介紹吧！那麼究竟這一隻遊戲在推出後，給玩家的感覺及玩法是甚樣的呢？現在筆者就會為大家作出一點點解說。



ACT | 製造商：SQUARE | 發售日：發售中
MEM | 記憶：1 BLOCK | 售價：港幣358元
PlayStation

遊戲目的……

遊戲中整體的玩法，是分為每九個MISSION一章；而各位的目的，便是要將版圖上的所有敵人全部殲滅；大家在戰鬥中可以做的，就只有向三隊小隊輸入戰鬥概括的指令。若過版的時間越快，取得的軍資金就會越多。就以上的原因，要令隊員不被擊毀相信是一個十分困難的事，但若果曾有隊員在MISSION中被擊倒，前往的下一版可能會有所不同，這一點大家要留意了。



操作方法……

平敘時
十字鍵——控制浮標的上下左右／武器選擇／機體選擇
○——決定
×——取消
L1／R1——轉換另一小隊
L2／R2——機體轉體
全部鍵同按——快速 RESET

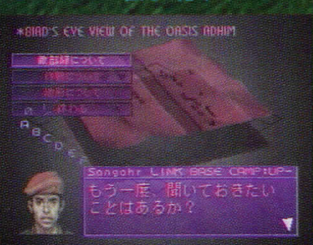
戰鬥時
十字鍵——控制浮標的上下左右／視點移動
○——決定
×——取消
□——視點轉換
△——機體頭頂的狀況標記消失
START——目標設定畫面出現
L1／R1——轉換另一小隊
L2／R2——將視點拉遠
全部鍵同按——快速 RESET

主要項目說明……

平常時

MISSION 說明（ミッション説明）……

在這一個項目中，可以詢問SANGOHR敵方部隊（敵部隊について）、作戰方法（作戰について）及戰鬥地形（地形について）的資料，從而在戰鬥中可以得到一點點啟示；當完成了後，可以選擇完成（終わる）。



機體裝備（機体裝備）……

兵裝選擇（兵裝選択）——更改部隊的裝備；分別有MAIN ARM／右手武器（メインアーム）、BACK WEAPON／背後武器（バックウェポン）、SHIELD／左手防禦配件（シールド）及BOLT ON／輔助配件（ボルトオン）。當每一場戰鬥完畢，SANGOHR就會給你一些新裝備，而輔助配件方面，就需要靠持有的軍資金來向一些商人購買。

簡易兵裝——快速地替整隊機體更改能力設定；平均型的數值為（機：30／攻：40／防：30）；強襲型的數值為（機：40／攻：10／防：50）；支援型的數值為（機：10／攻：70／防：20）。這一個項目在初期來說作用並不大，不過在後期來說就要小心選擇，否則便會難以戰勝敵機；另外，若不斷轉換戰鬥類型，就可以令機體在各方面都訓練的更加聰明，亦是遊戲中的取勝關鍵。

學習設定（学習設定）——利用十字鍵的左右來自由調較機體的能力設定。

迷彩塗裝——更改三隊小隊的機體顏色，在戰鬥中可以較容易避開敵方的攻擊。顏色分別有：橄欖綠（オリーブグリーン）／

淺啡（ライトブラウン）／沙啡（サンドブラウン）／土黃（カーキ）／土啡（ランドブラウン）／夜藍（ナイトブルー）／海灰（シーグレイ）／夜灰（ナイトグレイ）／淺灰（ライトグレイ）／不反光的地色（フラットアース）／沙黃（サンドイエロー）／淺沙（ライトサンド）／沙灰（サンドグレイ）／海軍藍（ネイビーブルー）／原野藍（フィールドブルー）／地灰（アースグレイ）等十六種。

幫助（ヘルプ）——看看以上選項的使用解釋。

裝備終了——裝備完成。



TARGET設定（ターゲット設定）……

在這一處可以設定三隊小隊的第一、第二及第三的行走路線及攻擊目標。利用十字鍵或R1／R2可以轉換視點。若然這一個MISSION可以有援軍的話，使會出現支援設定這一項。



UTILITY（ユーティリティ）……

BACK UP（バックアップ）——UP-LOAD（アップロード）代表SAVE DATA；DOWN-LOAD（ダウンロード）代表LOAD DATA；COMMENT（コメント）是將SAVE DATA的名字更改。

表示言語——在這一處可以將選擇的項目轉為日文或英文。

COLOR（カラー）——將所有視窗的顏色轉換。分別有：灰色（グレー）／綠色（グリーン）／棕土（アンバー）／自由設定（ユーザー）。



SOUND（サウンド）——第一項是戰鬥中的SOUND EFFECT，分別有NORMAL SE（ノーマルSE）及REAL SE（リアルSE）可供選擇。第二項是音聲的設定，分別有MONO（モノラル）、STEREO（ステレオ）及WIDE（ワイド）三種。而音量就是將SOUND EFFECT及BACKGROUND MUSIC隨意調較。



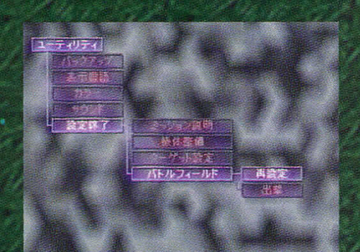
設定終了——設定完成。

BATTLE FIELD（バトルフィールド）……



再設定——再次準備。

出擊——進入戰鬥現場。



戰鬥時

行動設定……

攻擊重視——以攻擊為重，拚命地向敵人猛烈進攻。

防禦重視（防御重視）——以防守為主，可説是完全不懂攻擊，但能夠有效地減低受傷程度。

攻擊設定……

集中攻擊——小隊會向同一個目標作出猛攻，直至到目標被毀，才會向下一個目標埋手。

擴散攻擊（拡散攻擊）——分散目標，向敵人作出攻擊。



補給……

可以為小隊中的機體作出補給，分別有SHIELD（シールド）及BACK WEAPON彈藥（給彈）。

小隊情報……

可觀看小隊的狀況。

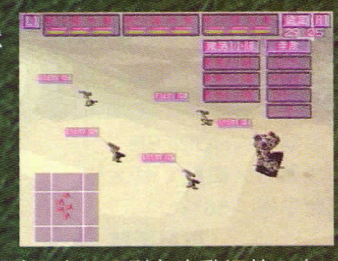
眾小隊撤退（戰略的撤退）……

再設定——取消撤退念頭。

實行（実行）——撤退（撤退得多的話，聽聞是會可能在爆機時有BAD END的出現，大家留意啊！）。

設定……

索敵——觀看敵人的小隊狀況。



CAMERA（カメラ）——更改視點取向。分別有自動切替、自動移動及後方視點（後方視点）。

SOUND（サウンド）——將SOUND EFFECT及BACKGROUND MUSIC隨意調較。

COLOR（カラー）——將所有視窗的顏色轉換。

RADER（レーダー）——調較左下方的雷達偵察，分別有小隊中心及全體（全体）選擇。

地圖標記……

- ●敵人初期出現位置
- ●敵人後期增援位置
- →第一小隊較快過版路線
- →第二小隊較快過版路線
- →第三小隊較快過版路線

裝備品簡介……

MAIN ARMS

名稱：DINGUS
攻擊力×回數：5×12
命中率：78%
射程距離：0~1
彈數限制：沒有

名稱：DORK
攻擊力×回數：10×3
命中率：78%
射程距離：0~1
彈數限制：沒有



名稱：WHANG
攻擊力×回數：8×14
命中率：76%
射程距離：0~1
彈數限制：沒有

名稱：RAMROD
攻擊力×回數：14×3
命中率：76%
射程距離：0~1
彈數限制：沒有

BACK WEAPON

名稱：BLUE VEINER
攻擊力×回數：80×1
命中率：58%
射程距離：0~2
彈數限制：8

名稱：STAFF
攻擊力×回數：100×1
命中率：85%
射程距離：1~4
彈數限制：2

名稱：WHOPPER
攻擊力×回數：40×1
命中率：58%
射程距離：2~4
彈數限制：8

名稱：PROD
攻擊力×回數：70×2
命中率：60%
射程距離：2~3
彈數限制：8

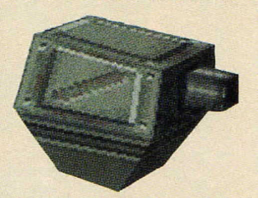
SHIELD

名稱：FLAT
耐久力：200
機動力：-10

名稱：DIAPHRAGM H
耐久力：280
機動力：-10

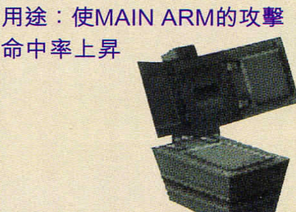
BOLT ON

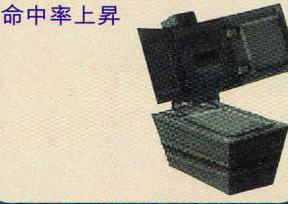
名稱：AMIS
攻擊力×回數：—×3
命中率：10%
射程距離：2
彈數限制：沒有
價錢：10000
用途：自動索敵放出的導彈



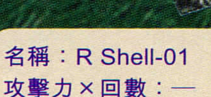
名稱：ICE-01
攻擊力×回數：—
命中率：-15%
射程距離：—
彈數限制：—
價錢：8000
用途：放出紅外線，抑制敵方放出導彈的數量

名稱：FCS-11
攻擊力×回數：—
命中率：+5%
射程距離：1
彈數限制：—
價錢：8500
用途：使MAIN ARM的攻擊命中率上昇





名稱：NINJA-03
攻擊力×回數：—
命中率：-30%
射程距離：—
彈數限制：3
價錢：2000
用途：使用後，在5秒之內會有煙幕張開，使敵方的命中率下降



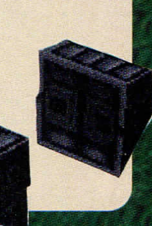
名稱：OwlEye
攻擊力×回數：—
命中率：+35%
射程距離：—
彈數限制：—
價錢：1000
用途：使用後，在夜間戰鬥時命中率會上昇



名稱：R Shell-01
攻擊力×回數：—
命中率：—
射程距離：—
彈數限制：—
價錢：500
用途：若BACK WEAPON的彈藥用光，可以自動補上彈藥



名稱：HI-Pack 01
攻擊力×回數：—
命中率：—
射程距離：—
彈數限制：—
價錢：5000
用途：機動力+5

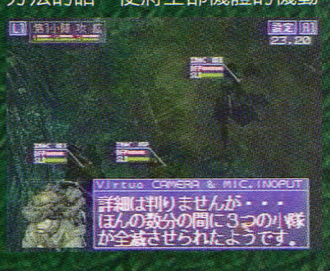


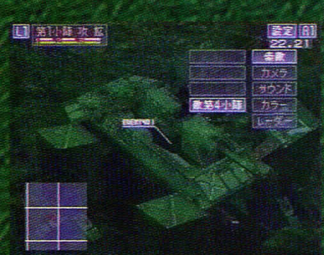
第一章—— ZYGOMATIC

MISSION 1 —— KISANGANI

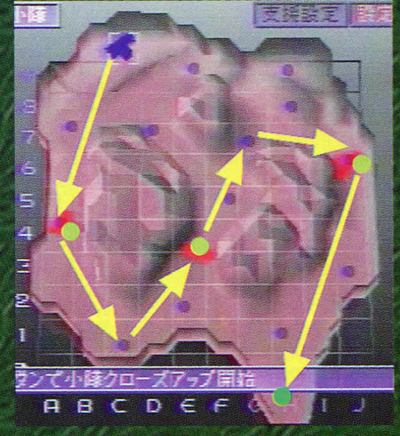
第一場戰鬥中，只得一隊小隊作戰，不過大家是可以有足夠實力應付的。首先替三台機體裝備，然後將小隊機體的顏色選擇為橄欖綠，要採取速戰速決的方法的話，便將全部機體的機動力及攻擊力提昇高些，接着大家可以進入戰場了。









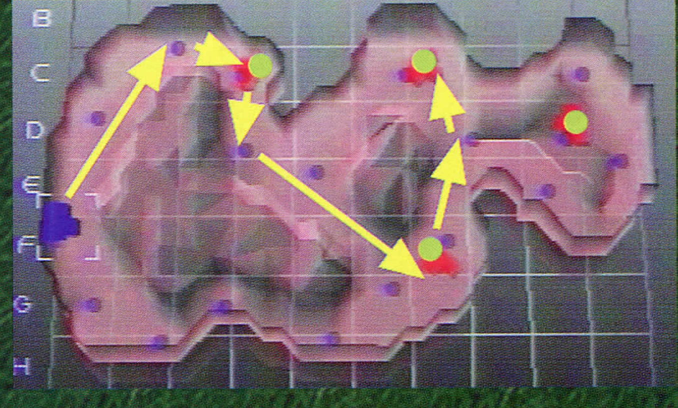


將戰鬥模式轉為擴散攻擊，然後順着圖中所示的行走路線，先往版圖中的左方走，殲滅敵方的第三小隊，然後便由下方繞上版圖中間，殲滅敵方的第二小隊，成功後往上走，繞到右上方再往下走，再殲滅敵方的第一小隊，接着敵方的第四小隊就會出現，只要一直往下方走，殲滅第四小隊的坦克，就可以完成任務。

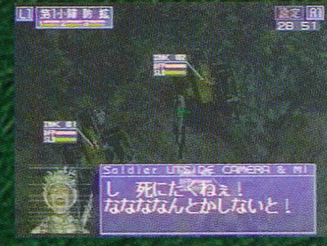
MISSION 2 —— BUMBA

這一場戰鬥中，亦只得一隊小隊作戰。首先替三台機體轉換一下新的裝備，然後不要改動小隊機體的顏色，同樣用橄欖綠。同樣要採取速戰速決的方法的話，便將全部機體的機動力及攻擊力提昇高些，接着大家可以進入戰場了。

先將戰鬥模式轉為擴散攻擊，然後依照着圖中的路線，由上方繞下，向敵方的第一小隊進擊，不過他們是會逐步後退的，追趕期間，可能會踏中地雷，但傷害並不大。一路追上並將其殲滅後，便往右下方走，將第二小隊擊倒；接着往上一直行，敵方的第三及第四小隊都會上前迎擊，一口氣將他們殲滅後，就可以過版。









MISSION 3 —— GEMENA

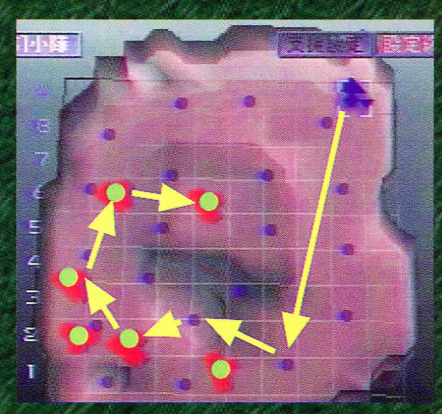
依然是得一隊小隊作戰的這一版，首先依然是更換一下新裝備，機體同樣用橄欖綠，在學習設定中將全部機體的機動力設定為20、攻擊力設定為40、防禦力設定為40，接着就可以進入戰鬥。

先將攻擊模式轉為集中攻擊，然後往中繼點18出發。當與敵方的第三小隊交戰完畢，便向左上方的中繼點20出發；這樣跳上了小山丘向敵方的第四小隊戰鬥的話，就會更加容易，受傷程度亦變得更低，而且敵方的第六小隊亦會同時被殲滅。再照着路線行走，將敵方的第五小隊、敵方的第二小隊及敵方的第一小隊擊倒，便可以過版。

若大家沒有失去任何機體，就會往以下的MISSION；若有失去機體的話，MISSION便和以下介紹的路線不同了。







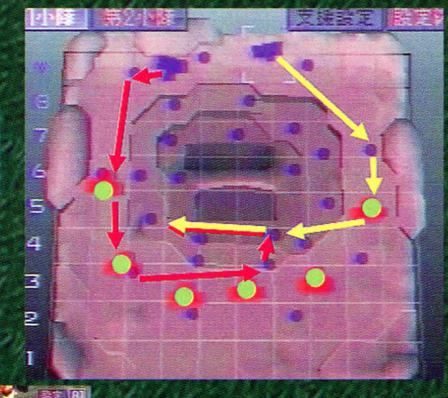
MISSION 4 —— CLOSED MINE

這一版的小隊數目終於有兩隊了，先將機體的顏色轉為不反光的地色，換一下新的裝備後，便可以隨即進入戰鬥。

首先第一小隊要向中繼點01出發，然後向敵方的第二小隊進行攻擊，戰勝後便立即向中繼點22出發；至於第二小隊方面，先往中繼點04出發，然後直接向敵方的第一小隊攻擊，成功後再往下走，向敵方的第三小隊攻擊，將對手一一擊倒後，周樣向中繼點22出發。這一個時候，敵方的第五及第六小隊——直昇機亦已被你的兩隊小隊擊落了。當兩隊小隊在中繼點22集合了後，這時敵方的第四小隊應該在中繼點19左右的位置，集合兩隊的火力，向敵方的第四小隊作猛攻，就可以輕易完成任務。

在戰鬥完畢，應該可以取得新機體——B.H. Mk2 G。







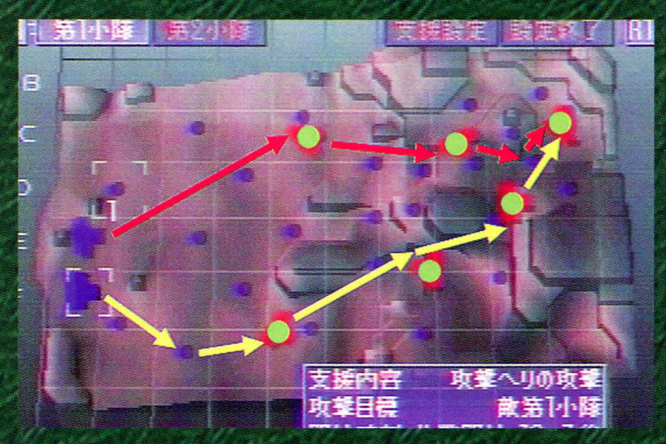




MISSION 5 —— BAMINGUI

在準備出發前，記得將第一小隊McCOY駕駛的101號機轉為B.H. Mk2 G，而且將機體的顏色轉為淺啡；重新設定了機體的能力後，再為機體換上新的裝備後，便可以隨時出擊。

在開始時將第一小隊的行走路線指向中繼點23，然後再向敵方的第二小隊進發，肴意的就是在行程中可能有地雷伏擊，當敵方的第二小隊被攻破，便向中繼點15進發；而第二小隊就向敵方的第一小隊進行攻擊，當直至對手被殲滅後，便向中繼點09進發。接着，第一小隊要向敵方的第四小隊進擊，而第二小隊就要分道揚鑣，向敵方的第五小隊進擊。當分別將敵方的第兩隊小隊攻破後，便一同向敵方的最後一隊小隊——第六小隊夾擊。







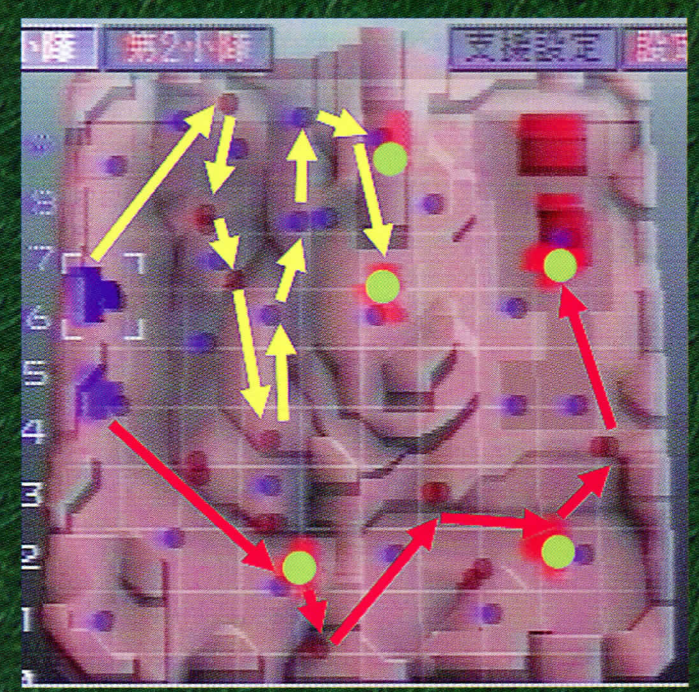




MISSION 6 —— FORT ZAIUS

準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備，而機體的顏色則不變，使用淺啡色，機體的能力則設定為平均型，當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

進入了戰鬥後，第一小隊的攻擊方式先轉為擴散攻擊，令到小隊可以更快擊倒那一些軍事設施，再依照圖中所示，向中繼點13旁的軍事設施進發，然後再向下方的軍事設施走，接着再向中繼點12旁的軍事設施進發；在第二小隊方面，先向中繼點05走去，這樣就可以與敵方的第一小隊作正面交鋒，而且在經過兩台軍事設施的時候，亦會順勢將其毀滅，當取勝後向圖中下方的軍事設施走去，將其毀滅後，便往中繼點06的右上方的另一個軍事設施進發。下一步，第一小隊便往中繼點12正下方的軍事設施走去，將它毀滅後，便往上方的中繼點15進發，然後再將目標直指向中繼點16，不過在這時記得將攻擊方式轉回集中攻擊啊；在第二小隊方面，便將目標直指向敵方的第四隊，這樣會同時將中繼點21上方的軍事設施同時毀滅，然後便走去中繼點22右下方的軍事設施，由於大砲在小丘之上，為免浪費彈藥，大家可以先轉為防禦重視，待走近了的時候，再轉回攻擊重視。當兩方的任務完成，第一小隊可以在擊倒敵方的第三小隊後，往下方向敵方的第二小隊進攻；而第二小隊就比較吃力些，向敵方的主力第五小隊進攻。就這一個方法，便可以將全部敵軍及軍事設施擊倒。









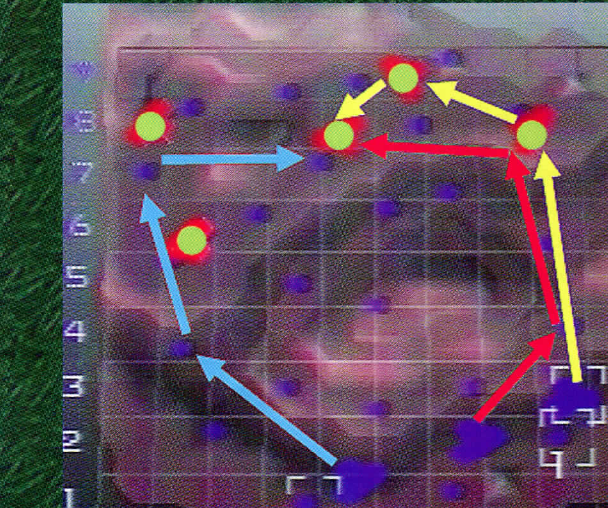


MISSION 7 —— TIGUIRI

在這一個MISSION中，第三小隊終於出現了；準備出發之前，記得為機體裝上一些新的裝備；而機體的顏色轉為夜灰色；機體的能力則可以隨意設定，要設定為甚麼樣，就視乎閣下要為機體鍛鍊那一種較弱的能力了；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

進入了戰場上，第一小隊的攻擊路線可以直指向敵方的第三小隊，然後再指向敵方的第五小隊，最後便是敵方的第三小隊；而第二小隊方面，先向中繼點09進發，繞過了山丘後，便可以先走向敵方的第三小隊作出攻擊，接着就是敵方的第二小隊了；而新加入的第三小隊，則先走向中繼點05，同樣繞過了山丘後，便往中繼點15進發，在途中擊倒了敵方的第一小隊後，便可以再與敵方的第四小隊交戰；當戰勝後，敵方的第二小隊還未倒下，便可以走去助其餘的兩隊一臂之力。

在戰鬥完畢，取得的配給品應該有機體B.H. Mk2 G及B.H. Mk2取得。







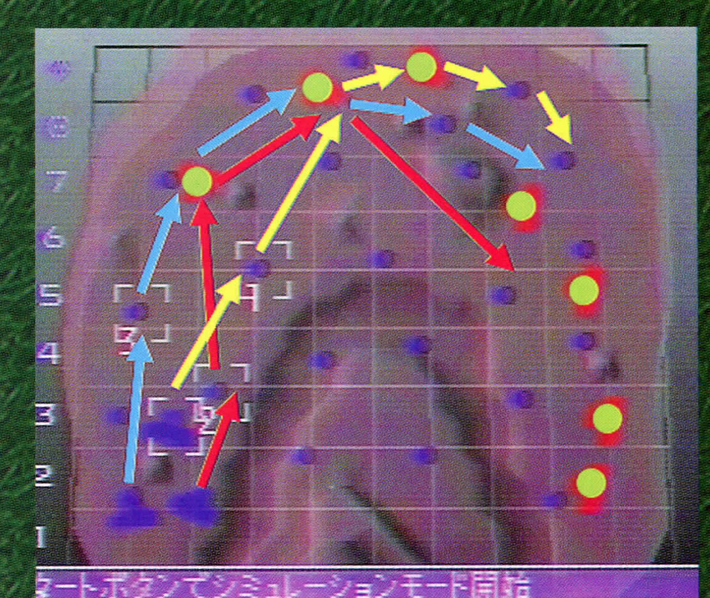


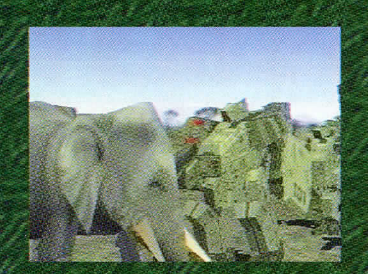
MISSION 8 —— EL ARBA

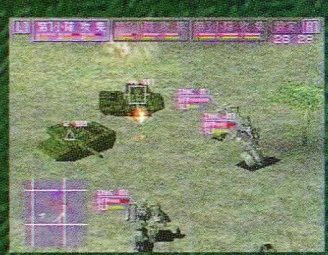
準備出發之前，記得為第二及第三小隊轉為新的機體B.H. Mk2 G；然後再為機體裝上一些新的裝備；而機體的顏色轉為淺沙色；機體的能力則可以隨意設定，要設定為甚麼樣，就視乎閣下要為機體鍛鍊那一種較弱的能力了；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

首先，第一小隊要向中繼點05進發，然後目標直指敵方的第二小隊，當戰勝了後，便向敵方的第四小隊進擊；第二小隊方面，先往中繼點03走去，到達了目標後，便往敵方的第一小隊處進發，接着，便是敵方的第二小隊，戰勝後便向敵方的第三小隊走去；至於第三小隊方面，先向敵方的第一小隊進發，擊倒他們後，可以走到敵方的第二小隊處進攻，下一個目標，就是敵方的第三小隊了。同樣地將他們擊倒後，於這一個時候三架MHG-03直昇機亦應被擊毀，最後，集三隊小隊之力，一同向第五小隊夾擊，就可以完成任務。

在戰鬥完畢，同樣應該可以再次取得配給品——機體B.H. Mk2 G及B.H. Mk2。







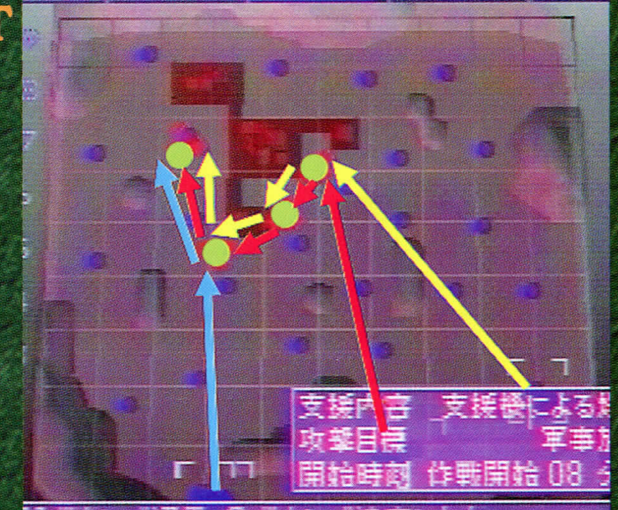


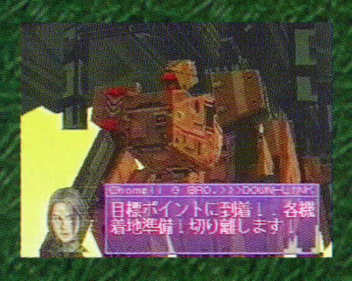


MISSION 9 —— TOURBA PLANT

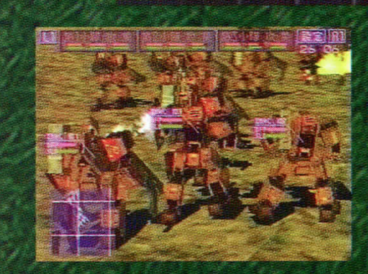
準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備；若之前忘記了轉換新機體的話，便在這時候更換吧；而機體的顏色同樣為淺啡色，機體的能力則可以隨意設定，當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

在這版開始時，只要將第一小隊先向敵方的第一小隊進攻，下一個目標就是敵方的第二小隊，當他們都被擊倒後，便可以立即向中繼點11進發；第二小隊方面，亦是一樣，先向敵方的第一小隊進攻，下一個目標就是敵方的第二小隊，當他們都被擊倒後，同樣立即向中繼點11進發；第三小隊則有點不同，一開始只要立即向敵方的第三小隊進攻。在敵方的三隊小隊被擊倒，而我方的三隊小隊又結集在一起後，便一同向敵方的第四小隊作強烈的進攻。









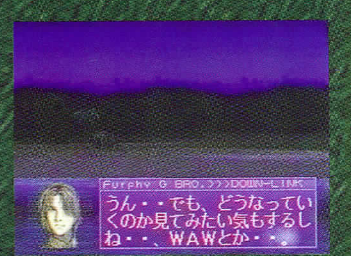


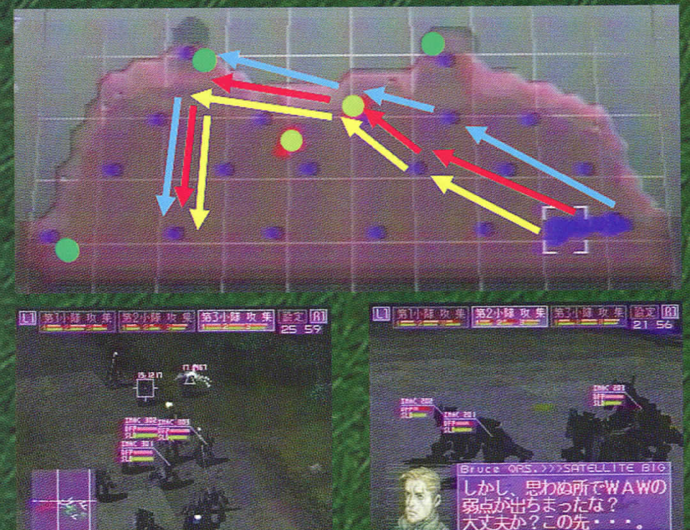
第二章——AUDITORY CANAL

MISSION 10 —— SANGANA BEACH

準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備；而機體的顏色轉為淺灰色；機體的能力則隨自己要提昇那種能力來設定；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

在戰鬥一開始的時候，由於敵方只有區區二隊小隊，所以大家只要將我方三隊小隊全力進攻，就可以將他們消滅。不過在戰勝了他們之後，敵方的第三小隊及第四小隊同時在上方的兩個灘岸處出現，當大家將目標全指向敵方的第四小隊時，發現他們會往左走，似乎他們是想與敵方的第三小隊匯合，這時若有某一小隊的機體能源不足的話，便先將這一隊退後，讓他們在後方作援助攻擊；當戰鬥了一會，餘下的一隊就會逃走至左方的灘岸處，不久，下方亦會出現新的第五隊援軍，將上方的一隊擊倒，就可以全力向敵方的第五小隊援軍全力出擊。





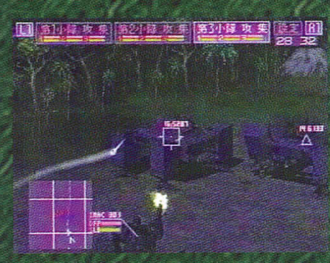
MISSION 11 —— SANGANA ROAD

準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備，在這一個時候可以從商人處購買一些輔助配件，包括——HI-Pack 01、NINJA-03、Owl Eye及R Shell 1，這一些輔助裝備雖然十分有用，不過千萬不要購買太多，數件就已經足夠了，留下一些軍資金來待下次購買一些更強的裝備吧；而機體的顏色依然為淺灰色；機體的能力則隨自己要提昇的能力來設定；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

在一開始時，將第一小隊及第三小隊的目標直指向敵方的第二小隊，然後再將目標轉去敵方的第三小隊；而第二小隊則將目標直指向中繼點04，將敵方的第一小隊首先殲滅，然後在戰勝了時再將攻擊目標轉移去敵方的第四小隊；若第一小隊及第三小隊亦將那兩隊敵人擊破，便可以趕上去一同對付敵方的第四小隊。不久，敵方的增援會在右上方中繼點附近出現，當與敵方的第四小隊戰鬥到差不多結束時，這一隊亦會趕到，這時大家將較少能源的一隊退後一些，作為援助攻擊，又或者將其索性轉為防禦為重，很快就可以將敵方的第五小隊擊破。

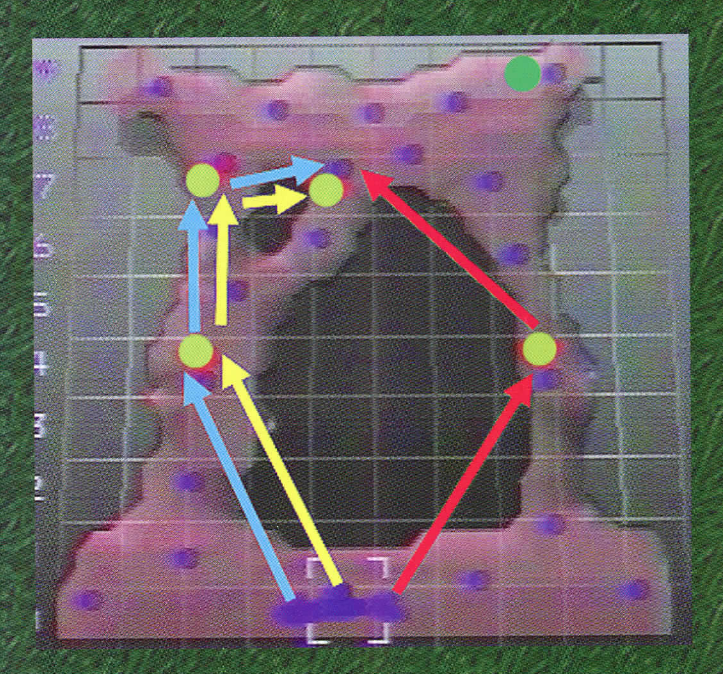
在戰鬥完畢，同樣亦應該可以取得配給品——機體B.H. Mk2 G及B.H. Mk2。





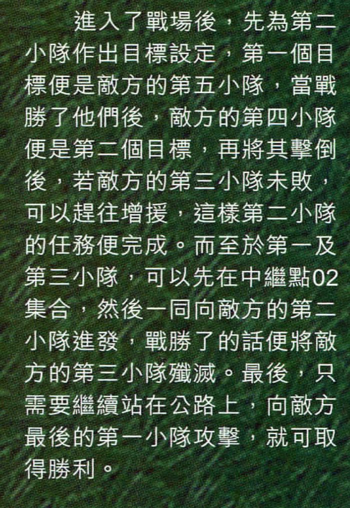




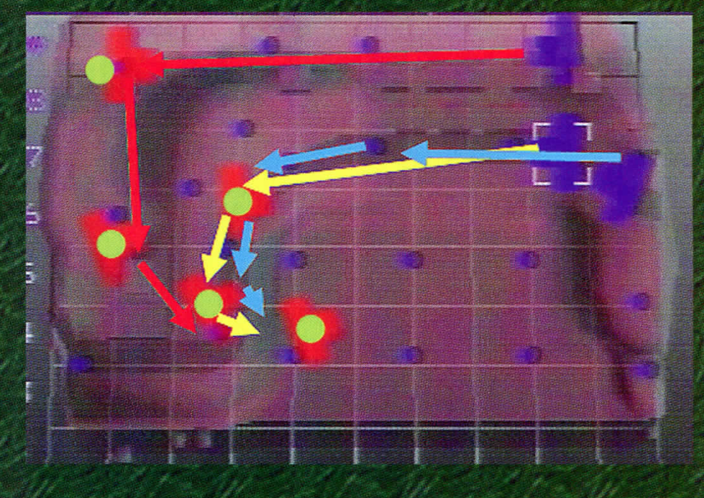


MISSION 12 —— ESCRAVOS

在準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備，在這時亦可以從商人處購買一些新的輔助配件，包括——HI-Pack 01、NINJA-03、R Shell 1、R Shell 2、Owl Eye、ICE 01、FCS 11及AMIS，這一些新的輔助裝備十分有用，尤其是可以擋敵方導彈系武器的ICE 01及可以回復彈藥的R Shell 2，記得買兩至三件給第一及第三小隊的機體裝備啊；而機體的顏色依然為淺灰色；機體的能力則隨自己要提昇的能力來設定；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。



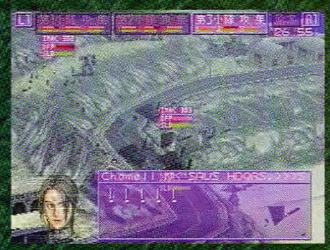
進入了戰場後，先為第二小隊作出目標設定，第一個目標便是敵方的第五小隊，當戰勝了他們後，敵方的第四小隊便是第二個目標，再將其擊倒後，若敵方的第三小隊未敗，可以趕往增援，這樣第二小隊的任務便完成。而至於第一及第三小隊，可以先在中繼點02集合，然後一同向敵方的第二小隊進發，戰勝了的話便將敵方的第三小隊殲滅。最後，只需要繼續站在公路上，向敵方最後的第一小隊攻擊，就可取得勝利。











MISSION 13 —— EAST LEKKI

在準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備；而機體的顏色依然為淺灰色；機體的能力則隨自己要提昇的能力來設定；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

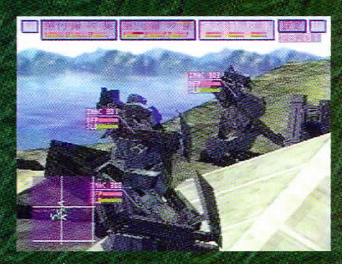
於這一版中，第一小隊可以向左方長驅直進，目標先向敵方的第一小隊，然後就是敵方的第四小隊及第五小隊，當一一戰勝了後，可以走到中繼點13準備作為援助；而第二小隊及第三小隊，可以向敵方的第二及第三小隊夾擊。這時若第一小隊未能將敵方的第五小隊擊倒的話，便一同過去幫忙；相反若第二及第三小隊未能將敵方的第三小隊擊倒的話，第一小隊便去助第二及第三小隊一把。

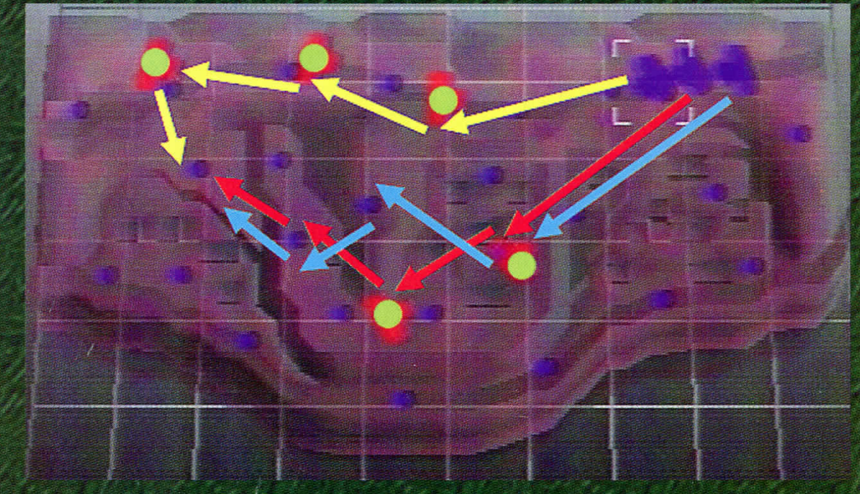
在戰鬥完畢，應該可以取得新機體——B.S. TypeX及B.H. Mk2。









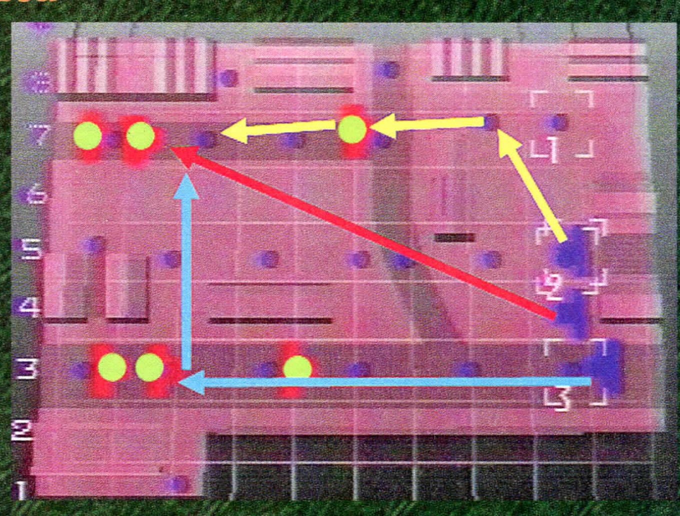


MISSION 14 —— NEWPORT Rd

準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備，特別是為第一小隊換上新的機體B.S. TypeX，而且各位記得為第一小隊的103號機駕駛員FURPHY解下背後武器及輔助武器，並將右手所持的武器及左手防禦的防禦武器裝為最弱；然後機體的顏色轉為夜藍色；機體的能力則隨自己要提昇的能力來設定；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

這一版的難度不高，不過在版的一開始，第一小隊的103號駕駛員FURPHY會被殺，所以第一小隊會比較戰鬥得吃力。開始時，第二小隊只需向敵方的第三小隊為目標全力進攻；第一小隊就先走到中繼點15進發，然後向左方的第一小隊進攻，接着就是敵方的第三小隊；而第三小隊就一直往左方走，應付敵方的第四及第二小隊。不過在戰鬥了一段時間，敵方是會撤軍的，所以大家一定要以全攻型，可以殺到多少敵軍便殺多少。筆者在這一版的敵人擊破數為九名。

在戰鬥完畢，應該可以取得機體——B.H. Mk2 G。











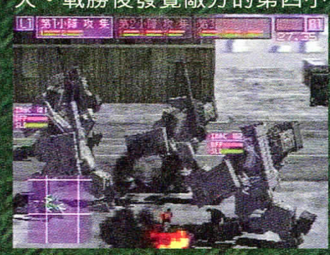
MISSION 15 —— LEKKI NEWPORT

在準備出發之前，先為機體裝上一些新的裝備；而機體的顏色請轉為沙灰色；機體的能力則必定要設定為全部作支援型（機動力10、攻擊力70、防禦力20）；當一切完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

這一版的路線雖然簡單，不過由於敵方的機體攻防都十分強，而且我方又少了一人，所以要一令我方不損失一機來過版，並不是一件容易的事呢？大家只要將三隊小隊集中在一起，然後往左方的敵方第一小隊進攻，在前往的途中亦應該將敵方第六小隊的MHG-03直昇機擊倒，然後再繼續往左方走，在中繼點06與敵方的第二小隊戰鬥。當戰勝了後，大家都立即將三隊隊伍轉為以防禦為重，當走到中繼點19位置左右，便立即轉回攻擊重視，向敵方的第五小隊猛烈開火。戰勝後發覺敵方的第四小隊躲藏在一角了，不過大家只要先向敵方的第三小隊作全力進攻，然後再上下包抄餘下敵方的第四小隊，要不損失機體來過版是有可能的。

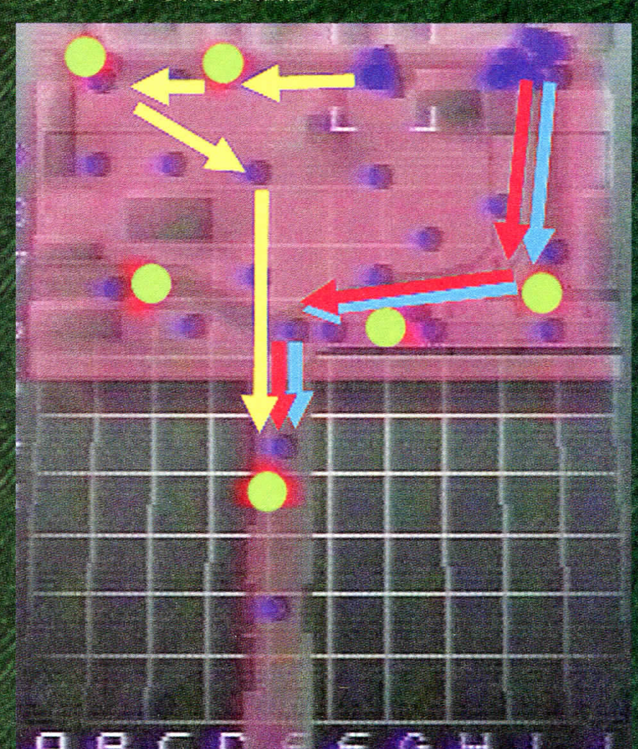
在戰鬥完畢，應該可以取得機體——B.H. Mk2 G。



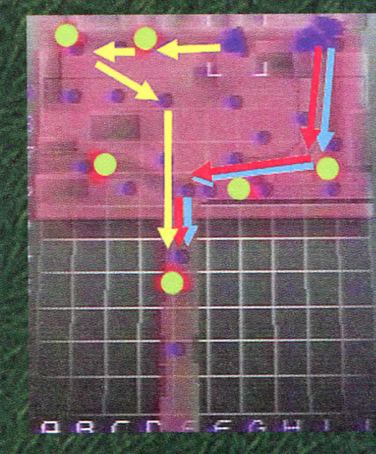








MISSION 16 —— LAGOS Is.



在準備出發之前，大家可以發現第一小隊會變成駕駛一輛坦克，不過首先從商人處購買一些新的輔助配件，包括——HI-Pack 01、HI-Pack 02、NINJA-03、NINJA-04、R Shell 1、R Shell 2、Owl Eye、ICE 01、FCS 11、FCS 12、AMIS及AMIS 2，各位要好好利用這一些新的輔助裝備啊！下一步當然是為機體裝上一些新的裝備啦，特別是為第一小隊選擇較適合的武裝，它只有主力武器(即右手武器)及支援武器(即背後武器)可供更換；主要武器有CLAZY PECK、BUGLE及BULL HONE；而支援武器則有EGG SACK、BEE HIVE及BIG NOSE；筆者建議大家選擇CLAZY PECK及EGG SACK。機體的顏色則轉變為淺啡色；機體的能力則隨自己要提昇的能力來設定；當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

進入了戰鬥後，第一小隊的坦克，可以獨力應付敵方的第三、第四及第五小隊；當戰勝了後，便往中繼點13進發，若果尚有支援武器的話，就可以向敵方的第六小隊作出攻擊。在第二及第三小隊方面，只需要往下向敵方的第一及第二小隊攻擊，成功後沿着橋走向敵方的第六小隊處作全力進攻就可以了。

在戰鬥完畢，應該可以取得配給品——新機體B.S. TypeX及B.H. Mk2。









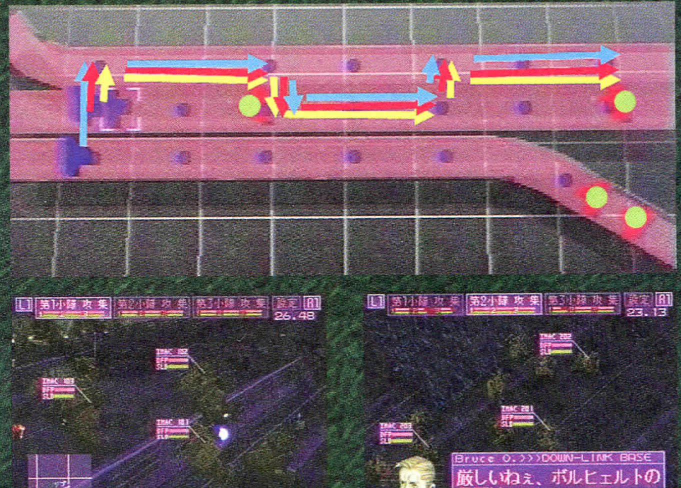
MISSION 17 —— 4th BRIDGE

準備出發之前，大家可以為機體裝上一些新的裝備。機體的顏色則依然保持淺啡色；機體的能力則隨自己要提昇的能力來設定；當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。



這一版似乎是只有四隊敵機，而且其中兩隊是MHG-03直昇機，不過這一版的難度，是在於要敘敘輸入行動目標，因為斷橋的事會敘敘發生，不過只要大家依照着圖中所示的方向來走，就可以不費吹灰之力，輕易將所有敵人擊倒。

在戰鬥完畢，同樣亦應該可以取得配給品——機體B.S. TypeX及B.H. Mk2。

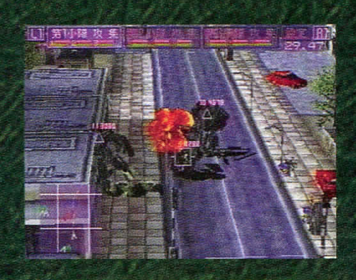


MISSION 18 —— YABA

準備出發之前，大家可以先從商人處購買一些新的輔助配件，包括——HI-Pack 01、HI-Pack 02、R Shell 1、R Shell 2、R Shell 3、ICE 01、ICE 02、FCS 11、FCS 12、AMIS及AMIS 2，各位要好好利用這一些新的輔助裝備，特別是ICE 02，購買兩三件亦無防。下一步就是轉換新機體B.S. TypeX，並且替機體更換一下新裝備，令到三隊小隊的實力比較平均。機體的顏色則轉變為海灰色；機體的能力要設定為平均型；當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

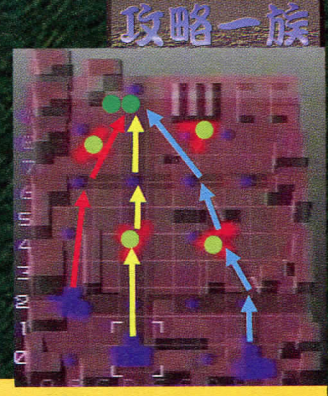
在進入戰鬥時，首將第一小隊的攻擊設定直向上方的敵方第一小隊，戰勝後便向敵方的第四小隊進發；第二小隊的攻擊設定則向着敵方第三小隊，成功後便向中繼點05進發；在第三小隊方面，攻擊設定便向着敵方第二小隊，戰勝後同樣向敵方的第四小隊進發。當第四小隊失守，BOSS級的第五及第六小隊就會出現；這時大家的目標全指向中繼點05或21，攻擊目標全指向其中一隻BOSS，只要將其中一名打倒，這一章六宣告完成。









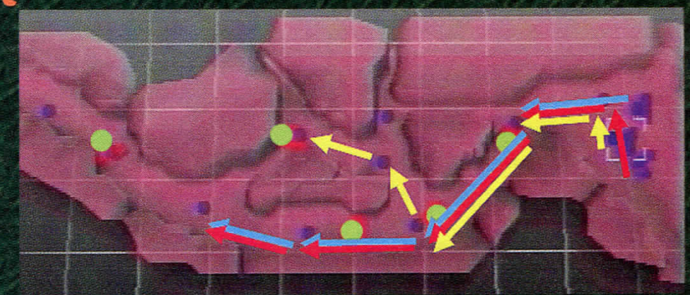


第三章——PARIETAL

MISSION 19 —— Mt.ATAKOR

在準備出發之前，大家可以先從商人處購買一些新的輔助配件，包括——HI-Pack 01、HI-Pack 02、HI-Pack 03、NINJA-03、NINJA-04、NINJA-06、R Shell 1、R Shell 2、R Shell 3、R Shell 4、AMIS、AMIS 2及BirdEater，各位要好好利用這一些新的輔助裝備，特別是BirdEater，簡直是防導彈的剋星，購買三件，每隊裝備一件吧！之後記得為機體更換一下新裝備啊！機體的顏色則轉變為沙黃色；機體的能力要設定為平均型；當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

進入了戰鬥後，三隊小隊會置身大峽谷。首先目的地全指向中繼點02，順勢將敵方的第一小隊殲滅；然後大家可以向中繼點04出發。接着大家便要將三隊小隊分道揚鑣，第一小隊往上方的敵第四小隊出擊，而第二及第三小隊就往中繼點09方向走去，將敵方的第三及第五小隊擊倒。這一版的



敵人攻擊力絕對不俗，大家可能要經多番試驗，才可以不損失機體來過版。另一個攻破這一版的方法，可以是三隊全程同行，實行「以眾敵寡」的方法，這都是一個不錯的選擇。

在戰鬥完畢，應該可以取得新機體——BULL SHOT。





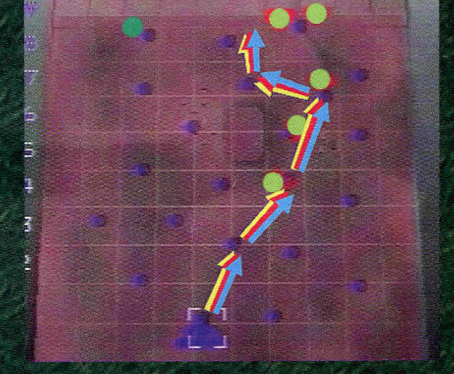




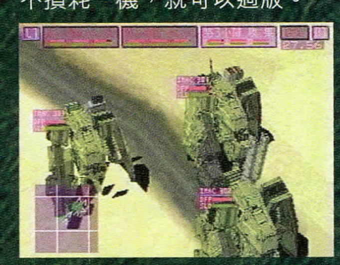
MISSION 20 —— AZOUA

準備出發之前，大家可以轉換新機體，並且為機體裝上一些新的裝備，最緊要的，是記得裝備輔助武器——ICE 02及BirdEater。機體的顏色則轉變為地灰色或沙黃色；機體的能力則設定為機動力比較高，而且越高越好，因為在沙地上行走會比較慢，提高機動力的話可以令行動比較自如，要避開敵方的攻擊亦會比較容易；當一切準備完成後，便隨時可以進入戰場上戰鬥。

這戰場中是一片沙漠，所以行走時最好靠着路線來走。沿着圖中所示的路線來走，可以輕易擊倒初期出現的敵機，不過在之後出現的敵方第六小隊，是一架非常龐大的坦克，在這時大家的對付分法，是全部以防禦為重，待一接近它的時候，就立即轉換成以攻擊為主；若它逃走的話，亦立即全轉為以防禦為重，待一再接近它的時候，再立即轉回以攻擊為主。就這一個方法，便可以不損耗一機，就可以過版。













盜墓者 TOMB RAIDER 2

TEXT BY：小健健

ACT　製造商：Victor Interactive software Inc.
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

第九版：LIVING QUARTERS

想不到這隻沉船是這樣巨大的，莉娜經過住滿了兇惡海洋生物的海底，來到了沉船的另一個部份。唔，其實這版都是要莉娜在水中潛來潛去的冒險，不過謎的複雜性就比上一版為高。閒話少説，開始啦。

在機房中的冒險

由於在上一版過版時莉娜是在水中的，所以這版理所當然地也是在水中開始。在開始時莉娜可游向左邊的鐵牆上，那處是附有一個



手掣的，把它拉下的話對面船底的閘門就會打開，繼而莉娜就可以游進去。入到去、爬進船艙，先把前來的持棍大漢打死，之後就可前往此船的機房部份。在這房間是有一大個機器放在中間的，而玩者只要跳過它，就會來到房間的另一面，更會發現有一通道在此。跳進去後，先把前來的槍手及持棍大漢打



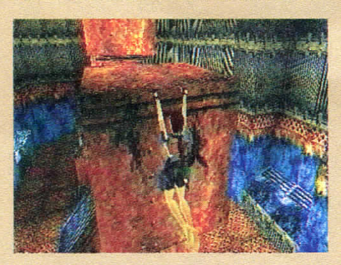
死。不過當玩者來到這通道的盡頭時，卻要小心有油桶會在左邊滾下來，而最有效的閃避方法就是退回通道中。(然而這裏是會滾下兩次油桶的，小心呀！)

避開過油桶陷阱，就可以進入這房間，而內裏更有好幾個火爐在阻路。在這裏不是有個小斜坡的

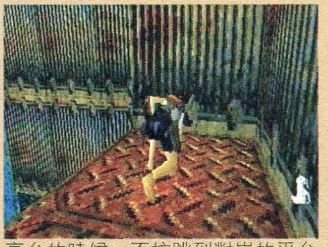


嗎？跑上這斜坡的最高點，再用DASH JAMP加猛爬跳到對面火爐上的壆上。(最好事前先SAVE，不然失手就會活活燒死)搖到了壆後，就可一直的向右橫移，直至可「安全着地」為止。在這裏更有一個手掣可讓你拉下，那麼這房間的所有火爐就會全熄掉。

把「熄火掣」拉過後，就可爬上旁邊的通道中。再在這條通道中



一直向前走，就會見到另一個手掣，只要把它拉下，那麼機房中高台位置就會有所改變。而莉娜就可跑回出去機房處。在機房中，莉娜就可以先爬上機器上，之後再跳上高台上，利用這三個高台作踏腳石的去到上面那個入口處。不過在跳



高台的時候，不妨跳到對岸的平台上把一個貓型道具取走。

取過貓貓，來到「高高在上」的一個入口中。其實這也是一條走廊來的，而在這走廊的盡頭更有一個大箱，把它向入面推，通往下層



的洞即會出現。在這裏跳下去，原來就是返回那個可令高台高度改變的手掣處。我們把這手掣再拉多次，那麼高台的位置就會回復原狀。由於莉娜已把上面的大箱推歪，故此現在就可以沿路返回上層，再跳到高台上。莉娜來到最遠



的一個高台上，再用斜DASH JAMP加猛爬的跳到對面之平台上，再把這裏的手掣拉下，那麼地板有火爐的房間就會注滿水。拉過水掣後，就可跳回高台上，再落到地面。

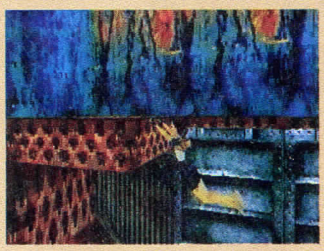
落到地面，通往地板有火爐的房間之通道就會充滿了水。而莉娜就可以游進通道內，再游進這房間中，繼而再把附在牆上的手掣拉下，令閘門打開。而莉娜就可用這扇大門游出大海。

游了出大海，即見一個潛水員在此，由於在這時間莉娜肺內的



空氣已用得七七八八，故可先游往旁邊的缺口處噢噢氣，順便再爬上陸地把潛水員打死。之後就可跳回水中，再游向這裏的的一個洞處，再把洞內那條大電鰻旁的手掣拉下，如是者出面的一扇大閘就會打開。而莉娜現在就要游出去洞外，

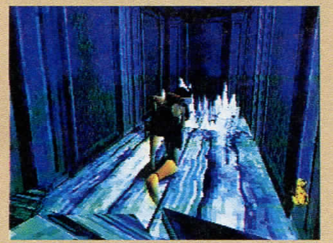




再在一個四邊有海草的洞中探出個頭來。呀！原來這就是沉船船底的另一個部份來。在這裏的中間是有一條壆，莉娜先爬上去再把手掣拉下，那麼對面的門就會打開。跑進去這房間，把旁邊的兩個手掣都拉下，那麼對面有兩塊鐵板就會升起。而莉娜現在就要在手掣旁用DASH JAMP加搖爬的跳到對面的鐵板上，之後再向右橫移。移到去盡頭時再向上爬，就可得把一手掣拉下。拉過手掣後就可跑出外面，而且I點的鐵板已放了下來。而莉娜就可用I點下的兩塊斜面作兩下彈跳的搖到I點的邊沿，繼而爬上上層。

其實上層只不過是一條轉來轉去走廊，而且更有一槍手埋伏於此。把他打死後，繼續向前行，就會見到一大箱在此。而莉娜就要把它拉後一格，再用斜跳跳回中間，之後又用斜跳跳到原來大箱放置的地方。在這裏再一個後跳的搖住這裏的邊沿，再向左橫移。在盡頭向上一爬，一個後的跳的就可上到一隧道內，而玩者沿住這通道一直向前走，一個大跳的跳過空隙，就可來到此沉船的貴賓室地區。

沉船中的小舞台



一來到此船的貴賓室地區，先有一個持棍大漢招呼你，把他打倒後，就可右轉的跑進這通道的分枝中。在分枝的盡頭有一洞（即L點），而洞中更有一貓型道具。不過若莉娜這樣跳下去就一定被玻璃碎插死。故此玩者可在L點旁作跳躍，上到去這裏的上一層。而在層中有一塊地板是會陷下的，踏上去吧。如是者莉娜就會掉下去，而身旁更有一貓型道具。玩者可用慢步來拾在玻璃碎中的貓，之後就可跳回上層。

取過貓，玩者再向M點跑去。原來這裏是一條斜坡來，不過



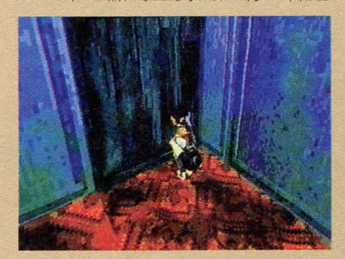
今次就要用而向前的滑下去，把中間那些會下陷的地板也滑過。去到低層再向前行，會發現一小水池，莉娜先把池中的魚打死，之後再用池中那會下陷的地板游出大海（即N點），把海中的貓型道具及子彈取走。之後又用N點返回船內。

在這裏一直向前行，就會發現有一些木柱在阻路。莉娜先要用斜跳跳進中柱與木柱之間，不過莉娜一踏進去時地板就會下陷，不過這是不要緊的。而莉娜此時就要再用斜跳跳出木柱之間，跳了出去後再用側跳的跳到旁邊的斜面上，當



莉娜未滑到低時再按跳躍加搖爬的把對面之小缺口搖着。繼而再向右邊橫移、向上爬。（即O點）

在O點的正對面是有一條通



道的，跑進去就會來到一個貴賓房，莉娜可先把在這裏的槍手打死。之後再上樓梯，來到另一個貴賓房。而且在左邊更有一槍手向你襲擊，打死他吧。之後玩者再一直

●第九版「LIVING QUARTERS」地圖



向前行，就會發現一大箱在此，我們可先把它拉後。拉開大箱後就可返回剛才有槍手襲擊你的地方，再跳上出面的大箱上，再一直向前走。先把前來的持棍大漢打死，就會發現原來前面是一個大缺口。而在缺口中更有一個大箱。只要莉娜把它推開，莉娜就可拾到一條鎖匙。拾過鎖匙後，再把上面突然出現的槍手打死，那麼就可以一直跑往P點。

由於莉娜已把大箱推歪，故此P點中已露出一通道來。莉娜從



這通道一直走入去，把通道中出現的持棍漢打死。之後就可用剛才拾回來的鎖匙把玻璃門打開，去到此船的迷你歌劇院部份。不過在看台旁的窄道內要小心那個持棍大漢。原來在看台旁的牆壁上有個地方是可以跳進去的，不過內裏更有大量敵人埋伏。故莉娜可先在看台上用跳射的方法把內裏的敵人打死才跳進去。而在這房間入面更有一手掣，把它拉下的話舞台後的幕就會被拉開。看來莉娜要跑進去闖闖了。在裏面先把一持棍大漢打死，之後再把通道中的大箱向後一拉，繼而爬上大箱上作踏腳石的去到後



台的深處。只要玩者在這裏用照明彈，就不難發前面有一條小空隙，下面更是滿佈玻璃碎。而莉娜只要跳過這空隙，再把盡頭的按鈕按下，令終點前的空隙注滿水。如是者莉娜就可以用P點返回外面，再游水的去到終點處過版去也。

第十版：「THE DECK」

莉娜幾經辛苦的來到沉船的最後一版。(就快可重見天日)而這版的特點是面積大而且高低差甚高，只要一不小心有跳躍失誤，小則要兜大圈由頭行過，重則會活活跌死，故此在這版作跳躍可真要打醒十二分精神。

這裏就是沉船的甲板！！

經過了第九版的終點，出來就是此船的甲板部份。而且此時莉娜身處的是四層甲板中的最低一

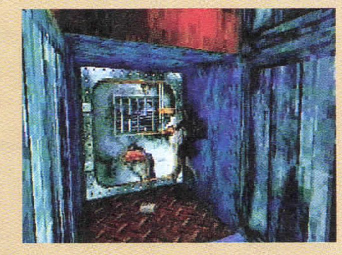


層，在之後的冒險中莉娜會在這裏的上面四處兜兜轉。此時我們可先轉右的把前來的持棍大漢及噴火人打倒，之後就可以在那個陰暗的轉角中取走那些子彈。取過之後，就可用A點的大窗口，一躍而下的跳到下面的水池中。不過在這裏共有



兩條魚仔向你襲擊，故還是快快根據地圖指示的爬上岸，把牠們射死。之後再沿着山岩的向上爬，把放在這裏的一條鎖匙取走之。之後就可跳回水中，再從那窄窄的水道離開，再由B點上岸。

在B點上岸後，才知道這裏的沉船甲板的正下方。一上水，即有一持棍大漢出來招呼你，但玩者把他打倒後，還要小心在前面的噴火



人啊，在遠距離放冷槍的把他打死吧。然而玩者再向前行，就會發現有三四個大箱堆了在牆邊。其實在這些箱背後是有一扇門的，然而要推開這些箱也有一定的步驟。首先把最左面的箱推去中間，令莉娜可以爬上箱上，把上層的箱向右面推。之後莉娜就可把下層最左方的箱推回原處，再把中央的箱向左推一格，如是者玩者就會發現一通道在此。把門前的照明彈取走，再用剛才拾到的鎖匙開門，那麼莉娜就可以跑進去了。在入面莉娜先要跳進水中，再把水入面的手掣拉下，那麼C點房間的閘門就會打開。而此時莉娜就可以游回出去，再往C點進發。

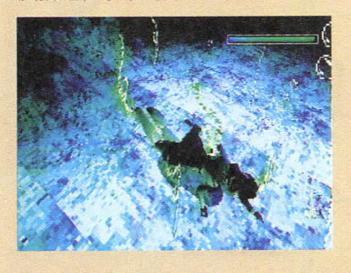


不過在C點附近就會有一槍手出現，把他解決後，就可在C點的閘口處跌下去。落到去，再跑往對面的梯處，把上面的手掣拉下，如是者D點房間的水就會被抽乾。而莉娜就要返回D點的房間。

回到D點的房間，再跑到這房間的盡頭，發覺有一大箱在阻路。



此時莉娜就可以把大箱拉出，繼而跑進通道內，那麼莉娜就會在E點跑出來，而這裏亦就是破螺旋槳的後面。在這裏再一直向前跑，就會來到一個大得可怕的水池，而且在水池中更有一橡皮艇。不過在水中莉娜是不可能上到橡皮艇的，反之玩者就要小心水中的那兩個潛水人及拾起在水中的那貓型道具。拾過



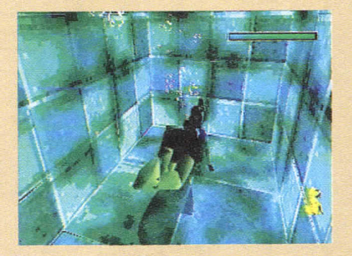
後，就可靠左邊的山岩上水，再把在這裏的持棍大漢打死，當然不少得把子彈也據為己有啦，那麼就可向F點的山口闖進去。

在F點的山路中莉娜先要對付一個來阻路的槍手，而且在此路上更有一條分枝路H，不過玩者還是直行好了。來到此山路的盡頭，玩者就會發現地下穿了一個洞，而且洞下面原來就是那艘橡皮艇。而莉娜就可以跌落橡皮艇上，(記得空



中按○鍵啊)把艇上的魚叉及鎖匙取走。與此同時，橡皮艇附近的水域就會出現三條鯊魚。為免葬身魚口，還是在艇上把牠們射殺好了。把牠們殺掉後，就可跳回水中，再游去F點的山路處，繼而去那分枝點H。

來到H點，經過崎嶇的山路，就會來到I點。呀！原來這裏是那四層甲板的第一層，亦即是最高那



層！不過在大家驚嘆之餘，也先要把前來的持棍漢及槍手打死。唔，



這裏的所有門也是打不開的。不過不要緊，先在對面那個凹位中取走一排子彈，之後再由J點落到去甲板第二層。在這裏原來是有一個小泳池的，而且在岸上更有持棍大漢及噴火人各一個。把他們解決後就可把池中的小魚打死，再跳進池中。但若果莉娜游近池邊，就會有一潛水人在秘道中游出來，把他收拾後就可在秘道中取走一貓型道具。取過之後，莉娜就可取走放在這層之角落的兩排子彈，再跳往甲板第二層。不過甲板第二層共分為兩過部份，若果玩者用K點跳下去，那裏就只有槍手一個，不去也罷。而用L點落去的那個部份，玩者就可

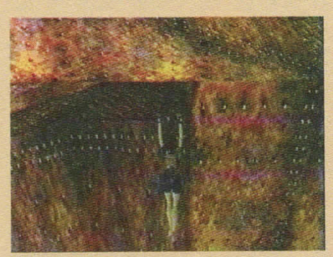
在這裏用M點跳往前面的高台上。不過在跳之前，玩者還是先SAVE為妙。

莉娜跳了兩個高台後，再向右轉90度，就會發現一個貓型道具在對岸，而玩者就可用DASH JAMP加搖爬的跳過對岸，再用慢步行過玻璃碎，繼而把這貓型道具取走。

取過它後我們再次返回高台



上，而我們今次的跳躍目的地就是對面那個「生　屋頂」。之不過跳了上去後是否發覺根本無路可去呢？當然不是啦，其實在這裏的牆壁是有道裂縫的。莉鄉可先搖住牆邊，在掉下去時再按×鍵的便可搖



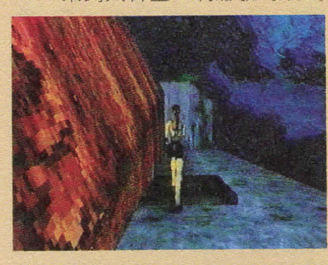
住這道裂縫。在搖住裂縫時莉娜就可向左移，去到盡頭時再向上爬，那麼就可以跳往對面的N點處。

來到N點，又需莉娜行一條崎



嶇的山路。在這裏我們用斜跳來跳過在斜坡上的平台，再把前來的兩名持棍大漢打死，（小心不要被他們迫落出呀！！）那麼就會來到R點處。原來來這裏前面，就是甲板最高一層的天台。（真複雜）

來到天台上，莉娜就可跳到



對面小屋的天台，再用S點的閘門跌入去小屋中。在小屋內莉娜先要把一名持棍大漢打死，順便也把放



在這裏角落的子彈取走，之後再跑到這通道的盡頭。來到盡頭時前面的門就會自動打開，而且在門旁更有一大箱。只要莉娜把大箱拉開，就可把內裏的手掣拉下，那麼T點的門就會打開。

莉娜進入了T點的房間，可先把放在角落的子彈據為己有，之後再用在橡皮艇中拾回來的鎖匙把前面的門打開。入到去裏面，就會發



●第十版：「THE DECK」地圖

現這裏的地板幾乎全部都會下陷的，故此莉娜就要跑過去的把在盡頭之按鈕按下，令O點的門打開，之後再用另一邊的地板跑回出房外面。

O點的門已經打開了，我們入去闖闖吧。跑到進去，莉娜經過迂迴的樓梯，又入到去山洞的部份。唔？是否發現前面的石壁太高跳不上呢？只要向後望的話，就會發現其實後面還有一個高台可讓莉



娜跳上去，而莉娜就可以用它作為踏腳石的去到山洞之頂。而在山洞

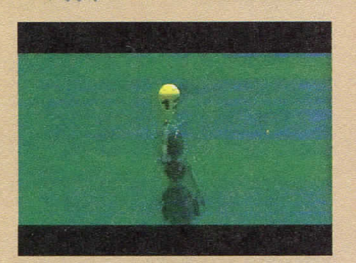


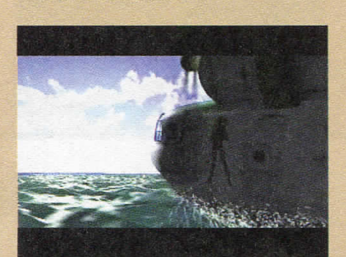
之頂中又有一個洞，而在洞下面就放了一條通往終點的鎖匙，快快取走它吧。

取了鎖匙後莉娜就可以滑回落去甲板的第一層，把「不知在哪裏鑽出來」的槍手打死，再一層層的跳回去甲板第四層。(即是本板一開始的那層)又用A點的水道落到去下面，兜個大圈的去到終點小屋處。不過現在這小屋前又出現了兩個噴火人，阻着本小姐過版的傢伙當然要死。之後莉娜就可安心地把過版小屋的門打開，而在入面是有一古怪的金色道具的，只要把它拾起的話，即可過版去。

第十一版：TIBETAN FOOTHILLS

莉娜在那沉船旁的小屋中取得一條古怪的鎖匙後，便離開了海底，回到敵軍的水上基地。而且她還把那水上飛機偷走，乘着它逃之夭夭。不過當飛機去到一個雪原地方時，飛機突然失去了動力，繼而失事於這雪山中。而莉娜新一頁的冒險旅程亦由此展開。

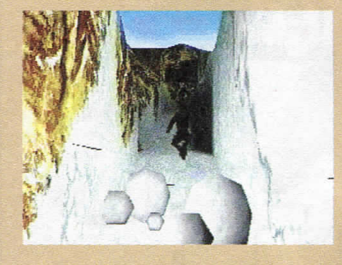






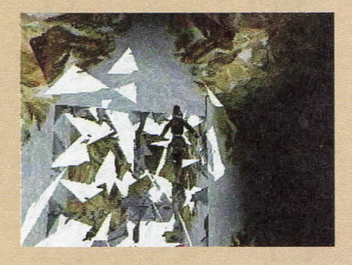
不要被雪球壓扁啊！！

一來到第十一版，即有一頭鷹前來襲擊你。把牠殺掉後，再往前行，滑過滑梯，迎面而來的就會有四個雪球滾下來，而莉娜就可以



跳過它們。不過玩者不要大意，因為這裏是會倒下兩次雪球的，不過第二次就可跑進左邊的凹位中來閃避。而在這個凹位附近是有一扇隱藏通道的，而在通道中更有豹一隻及子彈兩排。

離開了雪球陷阱，我們繼續向上爬，見前面的山洞好像被霜封住了。不要緊，跳過去把它衝破吧。之後莉娜就會在一斜坡上降落。而玩者就要在滑到落斜坡盡頭時按跳躍，繼而爬上對面的「雪梯」上。之後莉娜就可爬上雪梯之



頂，再向右爬，繼而跌進平地中。

之後莉娜來到一個懸崖邊，此時先要把飛來的兩隻鷹殺掉，之後



就可以搖着懸崖垂直的跌下去，繼而去到A點。我們進入這裏的通道處，不見前面有一個小水池嗎？跳進去，繼而在對面的雪梯處爬上來，再待上面的雪跌下來才跑前



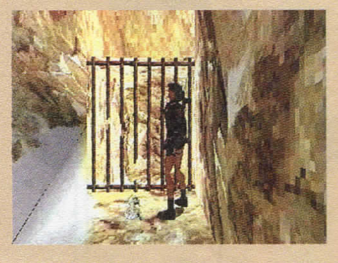
去，那麼就不會受傷了。莉娜繼續在這崎嶇的山路前進，不久就來到一個分枝路。而右邊的路其實是掘頭路來的，(雖然可望到一隻貓型道具)故我們應一直向前行。又滑過滑梯的來到一水池處。而玩者就應被免於錐型冰條下步行來橫過水池。而莉娜繼續前行的話，就會發現自己原來是回來了A點附近的地方。

我們首先把前來襲擊你的鷹打死，而前面不是有條雪梯嗎？但不是跳去這裏啊。此時玩者應左望90度的瞧瞧對岸，有一藥包放了在山岩上，而莉娜現在就要跳往這處。取過藥包後，莉娜再利用山岩一直向上爬，就會來到敵人的小營地處。



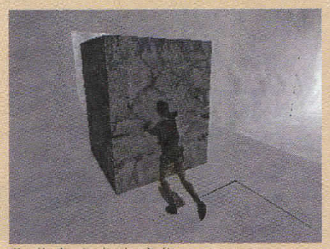
駕着機動雪車四處撞

爬到上去敵人的小營地，先把這裏的兩名槍手打死，之後再往



K的方向前進，把一貓型道具取走。而在小屋前面是有一架機動雪車的，莉娜就可以駕着它往C點的通道前進。而在途中是有一槍手在阻路的，啊啊，活生生把他輾死吧！！

經過了C點，我們來到一個有很多「飛車高台」的地方。此時莉娜可先落車，再跑去C點對面的那個大山洞中。來到這裏才發現山洞的入口有兩大塊大石在此，而莉娜就要把這兩塊大石推進旁邊的山洞，令那架機動雪車可以通過這裏。不過玩者在推大石時小心有兩



隻豹會跑出來咬你。

把大石推離跑道後，就可駕着那架機動雪車，先利用中間的高台飛去高台與岩壁之間之窄狹，之後就可以跟據地圖的箭咀指示飛去那個剛被你「清理」的山洞中。由於這



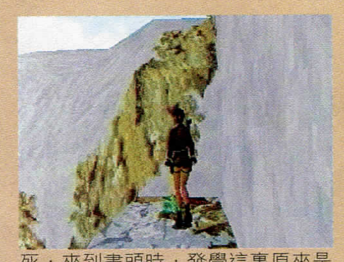
裏飛車的失誤的機會非敘大，故每飛過一個高台，就要SAVE一次。

飛進了山洞中，再飛過前面的地洞，莉娜駕着雪車向着E點進發。原來在E點處是一個分枝路來，我們可先往右邊那邊跑過去。去到盡頭爬上雪梯，把上面的手掣拉下，那麼對面E點的門就會打開。與此同時，對面就會出現兩名槍手，快快把他們輾死好了。之後莉娜就可用E點離開。

在E點後面，原來是一條長長的窄路，莉娜又把通道中的槍手輾







死，來到盡頭時，發覺這裏原來是一條斷了的雪橋。當然的，莉娜就要把雪車車速加至最高的衝過去。飛到來對岸，莉娜就可利用F點的雪梯爬落去谷底。落到谷底後，再跑往對面的雪梯前。由於在雪梯前是有一個洞的，故此玩者要在洞前跳往雪梯處，繼而再爬上去。在這裏的上面就有貓型道具一個。不過當莉娜把它取走，谷底就會出現兩隻豹，把牠們殺死後就可用F點的雪梯上回橋面。

此時莉娜可先下車，再往山洞跑去。在入面路旁就是一個長山坡，而且在山頂更有些雪球搖搖欲墜。此時莉娜可先搵着這山坡的邊沿再向左橫移，令山上的雪球都滾下來。而且來到G點的時侯，更會發現有一雪梯是駁去下面的，而莉娜就可以沿梯而下，入到一個山洞

●第十一版：「TIBETAN FOOTHILLS」地圖

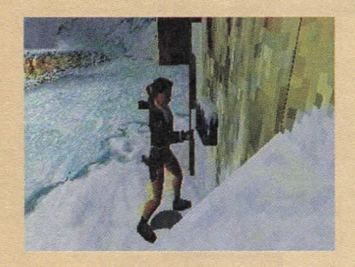
START

GOAL!!

中。

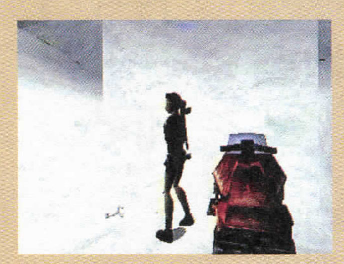
在山洞中莉娜先拾到一條鎖匙，跟着就可跳進鎖匙旁的洞中。在下面有霜封住了前路，而莉娜就可用槍把它射破，順便也把埋伏在後面的槍手打死。只要莉娜繼續向前行，就會見到一手掣，把它拉下的話，旁邊的門就會打開，而出面原來就去剛才用F點之雪梯爬下來的那個地方。而現在莉娜就可利用那條雪梯爬回上去橋面，再駕着電動雪車繼續前行。

我們駛過那雪斜坡，來到I點，再經過I點那山洞中的路，繼



而來到一處有廣闊空間的地方。然而在入口旁邊是有個匙孔的，用剛才拾回來的鎖匙插進去，那麼你頭頂上的山板就會升起，變成一道橋樑，把兩邊的雪道連結起來。而莉娜就可以駛着雪車爬上雪道上。在這裏會見到一個「小心雪球滾下」的告示牌。故此，莉娜就要駕着雪車一口氣的衝過去，直衝入前面的山洞中。不過當她衝了入去後，出面就會發生爆炸，並且把入口也封了。那麼莉娜只好駕着雪車向前行，而前面是有一個大空隙的，玩者可以爬上缺口旁的斜坡通過之。而過了這裏後就可由山洞的另一邊跑出來。

由於剛才爆炸的關係，這裏的地形起了變化，而莉娜更可在地上拾到一鎖匙。但當她取得鎖匙後，一槍手就會駛着雪車衝進來，由於一被他輾過就會立即GAME OVER，故此要多用跳躍及攻擊力



強之武器。

取過鎖匙後，莉娜就可沿舊路跑回去敵人的小營地處。(中途有個地方雪車是通不過的，還是把它掉棄好了)這裏不是有間小屋的嗎？用拾回來的鎖匙將它打開，在入面除了可拾到子彈及藥包外，更可把手掣拉下，令K點的門打開。與此同時三名槍手亦會在這裏擁出來，把他們解決後就可往K點跑進去。

在入面原來又是一個大山洞，並且有一槍手前來招呼你，而莉娜就要盡量爬到高處把他射殺。



把他打倒後更可用他的雪車繼續前進。在前面又有一個大空隙，而且以這部雪車的性能是衝不過去的，故此莉娜要用雪車爬過旁邊的石壆來通過。通過這空隙後，更可用附在這裏牆壁的雪梯爬下去，在下面先用側跳避開滾下來的雪球，再前去拾取貓型道具，繼而爬回上去繼續前行。

在前面原來就是一個大得可怕的雪原，並且有兩個槍手駕着雪車前來襲擊。啊啊，就用雪車跟他們拼一拼吧。把他們收拾後，就可在一塊山岩後面找到一條被巨石封了的通道。莉娜把巨石向裏面推，繼而再跑進去。在入面先把兩名槍手打死。之後再跑往懸崖邊，先是背向着懸崖，之後再移到最左，就這樣垂直的跌下去吧，那麼就不會跌死了。落到最低發現這裏有一個水池，而玩者是沒有必要下水的，我們只要跳過對岸，在對岸的通道跑下去的話就可以過版了。



第十二版：BARKHANG MONASTERY

第十二版莉娜要冒險的地方，其實就是面積極廣的一間廟宇。而且這版的面積更可說是全隻遊戲中數一數二的，這裏不但有非敘煩複的謎等着你去解，而且出現的敵人更是強得可怕。

闖進廟宇的方法

一入到第十二版，只見在前面有數名大漢在互毆，還是通通把



他們殺掉吧。之後就可以沿着後面附在牆壁上的梯爬上城樓。把在上面的烏鴉打死，之後就可以斜跳的跳到對面的平台上，再跳往對面之山岩上。在這裏先又要殺掉襲擊你



的烏鴉，之後就可以跳往旁邊的斜石上，在滑下時用手搖住邊沿，之後再垂直跌下下面的裂縫上，之後再搖住裂縫向左橫移，那麼就可以進入廟宇中。

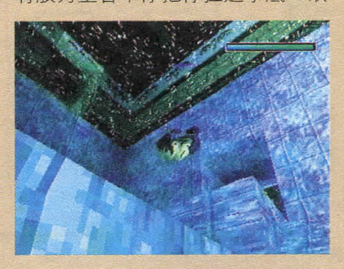
入到廟中，原來現在身處一個像藏書閣的地方，而且更有一僧人前來跑過來攻擊。把他打倒後，才發現這裏可以進入的房間就只有一間，那麼唯有跑進去闖闖。而入面就有直梯一條，(即是C點)我們跑上去瞧瞧吧。

在上面其實是一條長走廊，而且更有一僧人跑過來。把這個惡僧殺掉後，就可在前面的祭台上取得一條鎖匙。取過它後，繼續沿着



這走廊向前行，就會來到一條窄斜坡前。而當莉娜一踏進去，上面就會有顆大石滾下來，而莉娜就要用側跳閃避。避開它後，就可跑上斜坡，不過在前面的十字路口處又會有大石滾下來的，故不要心急取這裏的照明彈。取過照明彈後，就可跑往左邊的路了。在這路的盡頭原來是一個水池來的。(亦即是D點)

不過這水池有一特點，就是有股力量會不停把你拉進水底，故



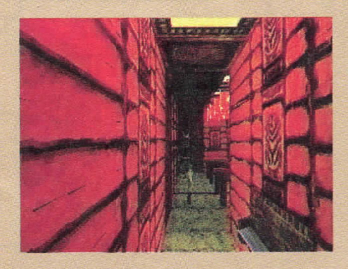
要游到E點的通道也不是易事。而玩者可先向橫游，當游離旋渦力量範圍後就立即竄進通道中即可。在通道內是有一個洞的(E點)，跳下去吧。那麼就會來到一個有閘門機械的窄道。通過這些陷阱後，就可用F點的梯爬上一間房中。此時即有一名僧人及兩名槍手跑出來攻擊你。把他們打倒後，就會發現這裏是一個很多火爐的地方，而且全是熄掉的。而在火爐後就有一個金輪，而只要把它一取走，那麼所有



火爐就會燃起來，而莉娜就要跳過它們跑回房外。

在這裏其實是有一個大箱的，把大箱拉開，再把內裏的大箱也拉出，就會出現一條通道，而通道中原來又有一條梯(即G點)的，在這裏爬上去的話，就會返回有大石滾下來的那窄道中。

回到這窄道，我們返回剛入這廟宇的房間。而今次我們就可以開H點的門了。原來這裏就是放置



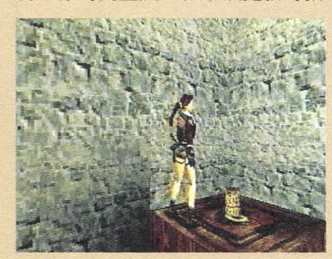
巨型金像的房間，而且更有超大量的敵人前來襲擊。把他們也打倒後，就可向着右邊第一個入口跑進去。經過一個房間後，是一個有刀陷阱的走廊。走廊中有一間房間，跑進去就可把一僧人收拾，再在這裏取得一條鎖匙。

取過鎖匙後我們回到放金像的大堂。今次要進入的就是右邊第三條通道。跑進去後，發現路旁有



一個通往像儲物室的入口，我們跑進儲物室吧。在內裏先把一僧人打死。之後繼續向前行，再跳過前面那會下陷的洞。來到J點的那個窗口處。不過此時就會有四名槍手向你圍攻，用重型武器將他們解決吧。把他們殺光後，就可用J點的窗跑出去外面。

當莉娜在J點一跳出去後，即有兩名僧人向你攻過來。把他們打死後，就可跑往對面牆上的梯處，再不停的向上爬，在最頂處就可拾



到另一個金輪。拾過金輪後，用舊路跑回去地面。這裏不是有個手掣嗎？只要把它拉下，那麼旁邊的門就會打開，而只要莉娜跑進去，就可由L點返回廟中。

返回廟中後，再跑回雜物房，回到主要的走廊上。在這條走廊跑到盡頭，把這裏的僧人及槍手打死，在轉入去那條充滿陷阱的窄巷。在這窄巷上不但有火爐，而且在天花板更吊着些尖刺沙包，其實在火爐後是有一條地道的，跳下去吧，那麼就可避開上面的尖刺沙包。不過當莉娜跳離這地道時就要小心那些巨輪，故此可轉換視點看清楚才跳上去。

當莉娜過第二個巨輪時，就可跑進巨輪滾動的那條窄巷內，並用巷旁的凹位來避開巨輪。在盡頭再經過那些閘門陷阱，那麼就可取得一貓型道具。取過後返回出去外



面，繼續前行。而在前面的房中就可取得一條鎖匙。取過後繼續前行，繼而來到一個大水池中。

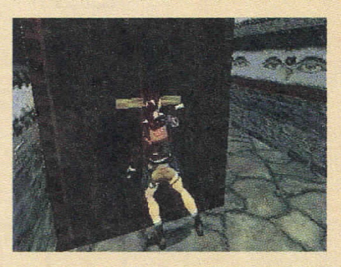
其實在這水池的池壁是有一個洞的，在洞中更有一隻貓型道



具。取過它後就可上水，把岸上的僧人打倒，再由N點的門跑回出走廊。

現在莉娜手上已有兩條鎖匙了吧？我們現在可返回剛來到這廟的那個地方，繼而去到I點的門處。把這門打開了，跑進去又把另一條鎖匙拾過來。之後莉娜就可跑往有兩個巨輪的房間，繼而把Q點的門打開，那麼莉娜就可跑出去此廟天台祭壇部份。

一入到這個部份，再向左望，是不是見到有兩隻鹿又不似鹿、駱駝又不像駱駝的東西呢？其



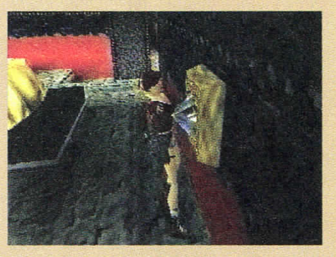
實在它們後面是隱藏着一個手掣的，只要把它拉下，那麼前面窄巷中的火爐就會全熄掉。不過是有時間限制的，過了一定時間火爐就會重燃，所以玩者行動一定要快啊。

跳過一排火爐後，莉娜就可在窄巷盡頭一個左轉，去到一塊平地上。在這裏少不免又要跟槍手和



僧人混戰一番。把他們打倒後，就會發現這裏其中一面牆是有條附着的，只要莉娜爬上去的話就可拾到一排子彈。拾過子彈莉娜返回地面，再把這裏的手掣拉下，令到R點的通道打開。跳了下去後，更可在一玻璃櫃中取得兩顆鑽石。取過鑽石後就可把S點旁的手掣拉下，繼而用S點返回上去。

返回上面後，跑到有火爐的那條窄巷，不過今次是繼續向入面冒險。在這裏那金色的正方形（即



★點）前使用那顆鑽石的話，那麼你身後的那花形大木板就會向後移，而莉娜就可以跑進去。在入面把那大箱拉出，那就可取得第三個金輪了。

取了金輪後，就可返回放置了巨形金像的那大房間。而今次要去的地方就是右邊第二條通道。

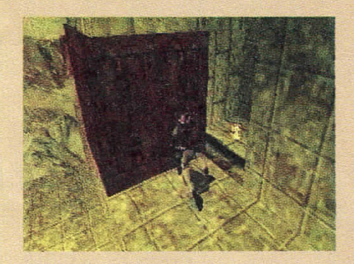


（即是T點）跑了進去後再利用梯子向上爬。爬到上最頂，再由這裏用DASH JAMP加搖爬的跳到對面，來到金像的手上。莉娜經過金像的手，跳到上頭上，再跳到另一隻手上，再跳到牆壁的一個凹位中。在這裏又使用鑽石，（即是★點）那麼金像下那V點的門就會打開。此時莉娜就可跳回金像手上，再垂直的跌落下面的斜坡上。之後再一個後跳的跳回上斜坡頂，再向着金像那邊一跳，就可在金像中取得一個貓形道具。

離開了金像我們來到它的底部，這裏有條通道是駁去V點的。



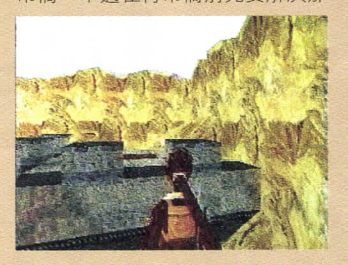
我們從V點的跳下去，再由這裏的走廊一直向前走，來到一個山洞中。而在那些撥水機器旁是有一個手掣的，把它拉下的話對面的門就



會打開。我們跑進門中，用那個大箱把水流截住，那麼下游那個水池的水就會被抽乾。而莉娜就可以滑進這已乾了的池中。在這裏不是有個大箱的嗎？只要把它推開，就可取得第四個金輪。取過之後就可用這裏的梯離開。

我們再次返回放金像的大房間。今次我們就去左邊那個匙孔處，用鎖匙插進去，那麼後面那O點的地洞就會打開。而莉娜通過它就可去到廟宇外。在外面又得先殺掉前來攻擊的僧人。之後就可用X點的通道向着山區進發。

莉娜去到這山谷的盡頭，再爬上藏在山岩中的一條梯。爬了上去後，就可靠右行，繼而見到一條吊橋。不過在行吊橋前先要解決那

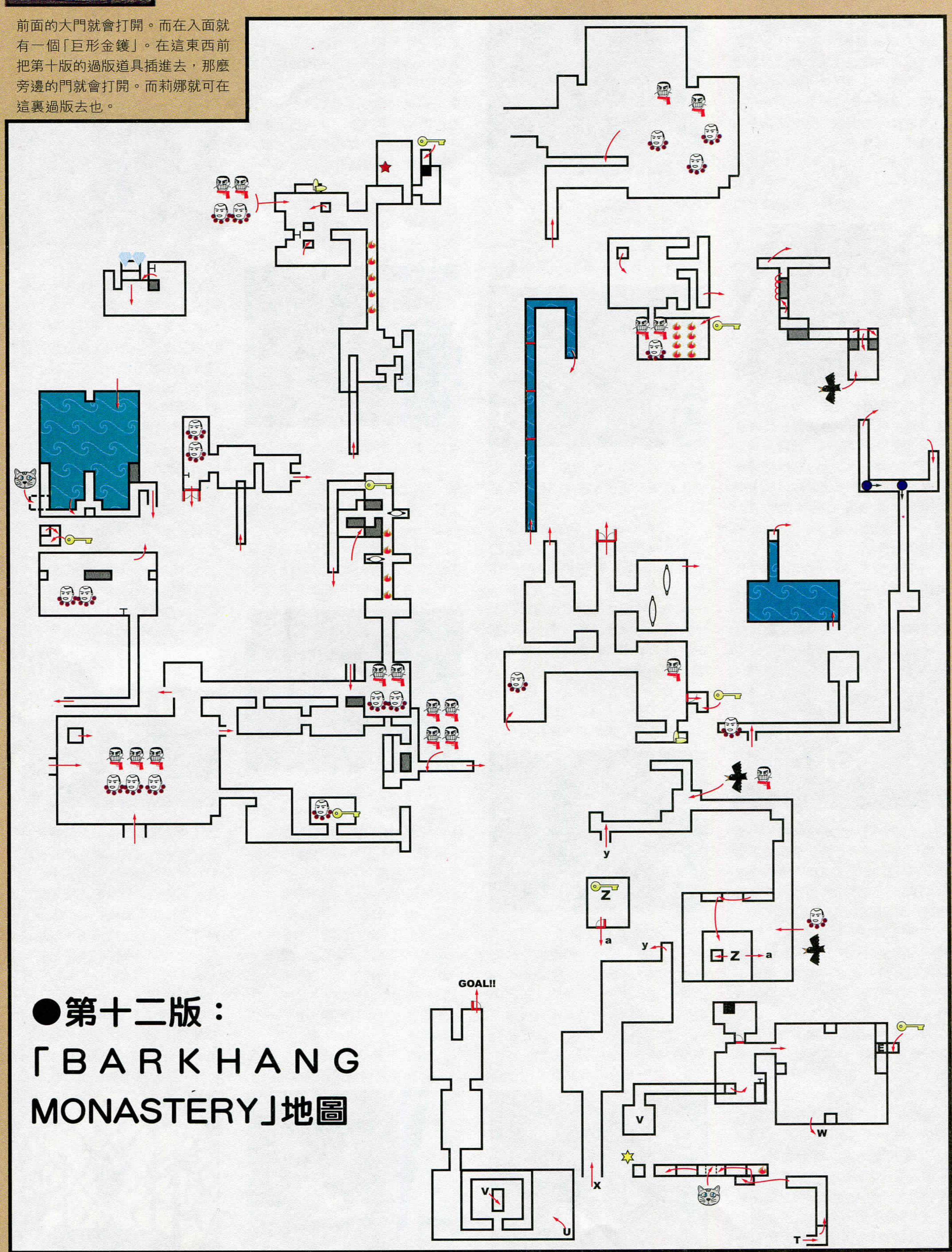


烏鴉及槍手。之後只要繼續前行，就會見到一白色小屋，而且在屋外更有僧人及槍手。不過這小屋的門是反鎖着的，所以若果玩者想跳進去，就一定要爬到對面的山岩上，再跳到屋頂上，再由屋頂的洞跌下去。那麼就可在屋內取得最後一個金輪。而莉娜就可拉手掣把門打開的離開這屋。

五個金輪已得到手了，現在莉娜就要返回那放了金像的大堂，再進入金像旁的那個房間。在這裏把那五個金輪都放在缺口中，那麼



前面的大門就會打開。而在入面就有一個「巨形金鑊」。在這東西前把第十版的過版道具插進去，那麼旁邊的門就會打開。而莉娜就可在這裏過版去也。



●第十二版：「BARKHANG MONASTERY」地圖

第十三版：CATACOMBS OF THE TALION

經過了那廟宇的「後門」，莉娜再次返回山區地帶。不過大家放心，這版的面積並不是太大，雖然會出現一種像雪人的新敵人，但觀算是比第十二版易玩的。

山洞下的小貓咪



這版一開始，莉娜就在一條雪道上，而且頭頂還有些搖搖欲墜的冰柱，為了安全還是靠住路邊來前行好了。來到這通道的盡頭，就



會見到左邊有一個小山洞，而右邊就會有條梯子。我們先用梯子爬下去瞧瞧吧。在下面莉娜先要解決一個雪人，之後就可把這處的掣拉下，之後就可返回上面了。剛才不是說過左邊是有個山洞的嗎？莉娜可先搖住石縫，再向右橫移就可入到山洞入面了。而在裏面更可取得一個貓型道具及照明彈。



取過道具後我們跳回出去。在前面是有個斜坡的，滑下去時去到盡頭時一跳就可跳到對岸。不過在對岸卻有一隻豹在等着你，而跟牠拼命時更要小心頭上會掉下冰柱。把豹打死後，繼續前行，經過那扇剛給你打開的門，來到一條向下伸展的九曲十三彎之石級。不過當莉娜落到最低時，後面就會出現兩名槍手，一個轉身的把他們收拾好了。落到去最低，再向左邊望一望，就會發現一窄斜坡頂有兩粒雪球。莉娜可先跳上斜坡上引雪球滾



下，再側跳的逃生，然而因斜坡頂太斜莉娜未能跑上去。

把雪球引了下來後，我們回到最低那層的水池附近。其實在水池附近是有一山洞的，不過玩者一進入去即有兩隻豹跳出來。把牠們收拾後，就可在這山洞內取得藥包一個。

取過藥包我們又返回出去，在C點附近是有一條石柱的，我們

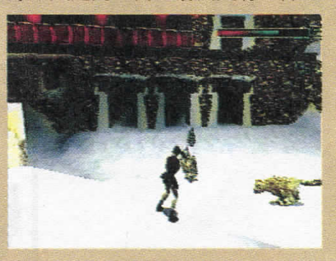


可以用石柱作踏腳石的跳上上面之石板平台上。沿住這條石板平台我們一直向前走，在前面就是一些會下塌的地板，而在石板後更是一條梯。莉娜可以跑到梯前兩格的地板上再跳，那麼就可搖住梯子了。搖



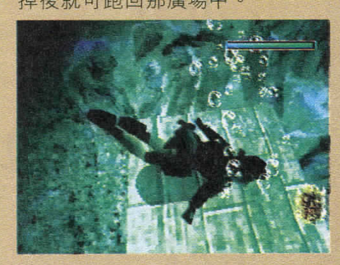
了梯子後我們一直向上爬，在差不多到頂時一個後跳的就可跳上上層。在這裏先把手掣拉下，令對面的鐵籠升起及把水池中的閘打開。之後莉娜更可以用DASH JAMP的跳進對面，把本應在籠中的一個面具鎖匙取走。

取過面具鎖匙莉娜就可跳回下面，再向水池方向跑去，而水池的水已不見了，反之就出現了一條通道(E點)，跑進去吧。在下面光線不大足夠，而且前面更有一條空



隙，要小心的跳過去啊。而在這通道的盡頭就有一扇大鐵閘，只要把剛才拾回來的面具鎖匙插進旁邊的匙孔，那麼這大閘就會打開。不過莉娜一跑出去，前面的雪球就會滾下來，而莉娜就要立即搖住旁邊的高壆來閃避。不過當莉娜一進入這個廣場時，即有三隻豹前來襲擊。把牠們殺掉後，就可往入口左面那山洞(G點)跑進去。

在G點上向前望，發現原來這裏還有一扇暫未能打開的門，故我們還是去山谷中闖闖。不過莉娜一跑進去已有三隻豹前來襲擊，然而把牠們打死再繼續前進時又會有另外三隻豹跑出來咬你，非敘難纏。把豹的一家大細也打死後，就可繼續前行，來到一冰牆前。而在冰牆對面是有一堆岩石的，莉娜在岩石中竄進去，就可跳進一水池中，而在水池入面更有一條面具鎖匙。取了之後又跑回出去，不過就會有兩個槍手前來襲擊。把他們殺掉後就可跑回那廣場中。



把雪人放出來啦！

回到去那廣場處，我們就可往地圖的I點那扇門進發。然而在I點附近是有一條梯子的，而莉娜只要用這梯爬到上頂，就可在上面的平台中取得一排子彈。

取回子彈我們回到I點，把剛才拾到的面具鎖匙插進門旁的匙孔中，那麼門就會打開，而莉娜就可



跑進去。而入面原來是漆黑一片的，只聽到雪人的怪叫。莉娜可以先靠左行，去到盡頭再轉右，跳過前面的空隙，再把手掣拉下，令這裏的火盆重燃，也把下面的雪人放了出來。莉娜跳下去把那些雪人打死，更可在牠們的籠中取得藥包及子彈，之後再跑回上上層。

回到上層，先把路旁的石推進閘下，之後再跑進去閘後並把入面的手掣拉下，令G點旁那J點的門打開。之後莉娜就可拾走通道中的子彈，再從I點離開。

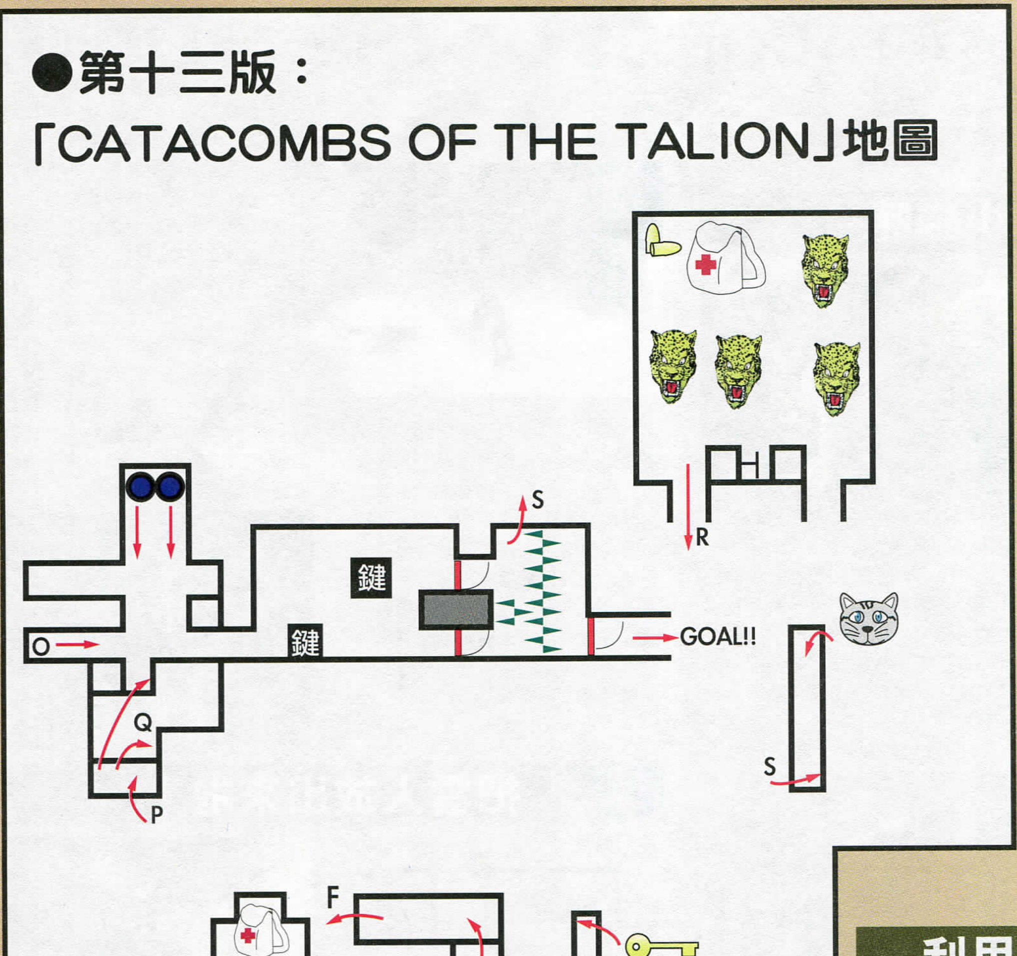


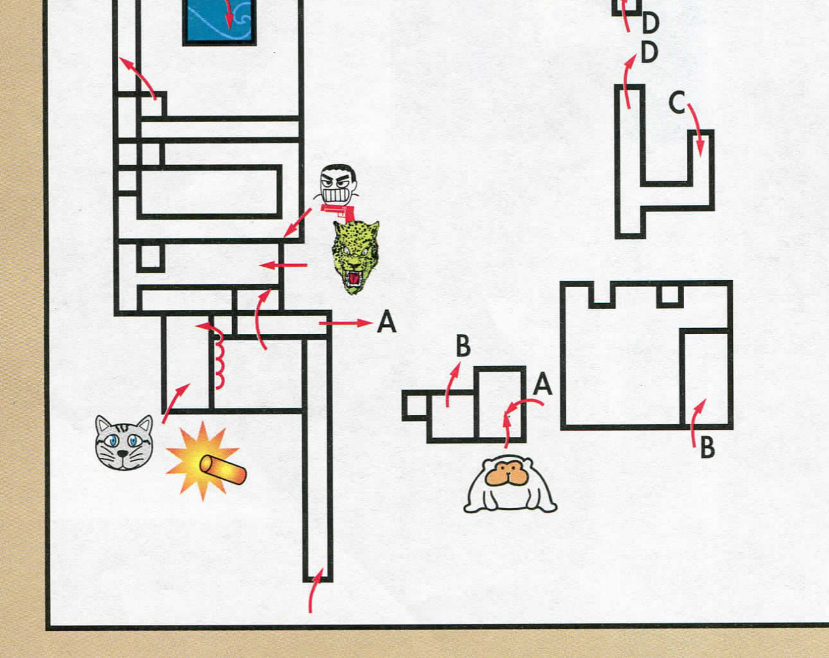
然而莉娜一跑出去，即有三名槍手跑出來，快快把他們消滅吧。之後就可經過G點的去到J點的門。而在J點後而原來是一條吊橋，莉娜跑到這吊橋的盡頭再向右轉90度，就會發現對面有一條梯子，玩者可用DASH JAMP加搖爬的跳到梯子上，再向上爬。爬到最上面，就會來到一山洞中，而且這山洞地下更有一個缺口令莉娜可以掉進下面的水池裏(即L點)。



「噗通」一聲的莉娜掉進入面的水池中，立即被三條魚狂咬，還是快快上水射殺之。之後就可游到

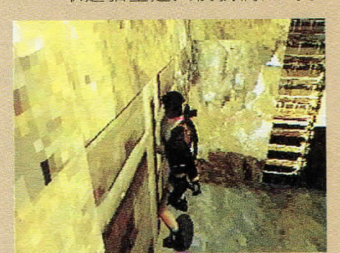
●第十三版：「CATACOMBS OF THE TALION」地圖





水池的另一面，再在M點附近上岸。而在這裏更有一條梯子，由這條梯子一直向上爬的差不多爬到頂時，又來一個後跳。那麼就可在這裏取得一個貓型道具。

取過貓型道具後我們回到水



池中，再一直前游的去到一扇大門前。（即O點）而在這大門前更有一條石柱，莉娜可先爬上石柱上，再用DASH JAMP加搖爬跳到對面的梯上。（即N點）莉娜又爬到這梯的頂部，又一個後跳的跳到一條橫樑上，把橫樑上的手掣拉下，令O點的門打開。

把手掣拉下後，就可跳回水池中，再進入那O點的門。在入面就有一隻豹撲出來，把牠殺掉後就可把這裏的手掣拉下，令廣場中那P點的門打開。之後莉娜就可游回去水池的L點，再用池旁的冰牆垂直掉下去，再跑往廣場中。

利用雪球打開出路

莉娜跑進P點的大門中，而在這裏有很多空隙是可讓玩者掉下去下層的。就跳下去吧。不過一落到下層即有四隻豹前來襲擊，把牠們殺掉後就可取得一個藥包及子彈。之後莉娜就可把這裏的手掣按下，令大門打開，那就可以跑回廣場處。

再次回到P點的門，在這裏的前面及左面皆會有雪球滾下來的。我們先跳進前面的斜坡上把雪球引下來，而跳在斜坡上後立即就要作後跳，之後再垂直跳的來避

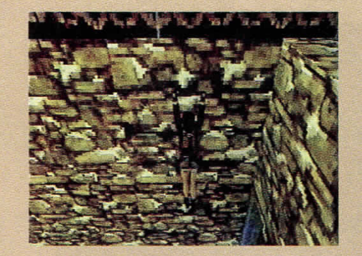


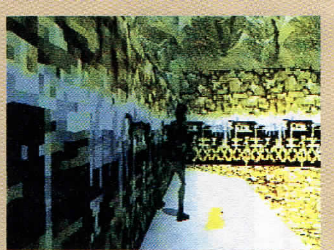
開雪球。解破了前面的雪球陷阱後，就可照版煮碗的把左邊的雪球陷阱也解玻，而且雪球更把一通道打開了。

我們走入被雪球撞開的那條通道，而這房間有兩格地板特別紳色的，其實是門掣來。莉娜先踏較遠的那個地板鍵，令左邊的門打開，繼而跑進一個有很多刺的房間。其實這裏有一些牆是可以爬上去的，而莉娜利用

●第十三版：

「CATACOMBS OF THE TALION」地圖







這些「隱藏梯」爬到上牆頂，再在這裏拾到一貓型道具。

拾過貓型道具後就可返回有兩個地板鍵的房間。而此時莉娜就要一口氣踏過兩個地板鍵，再跳進那有很多刺的房間，再跳過刺陣並且要乘通往終點的門關前跑進去。而在這門後就有一條梯，只要沿住這梯一直向下爬即可過版。

攻略一族



詳盡攻略（2）

TEXT：TAZ

RPG　GAME ARTS　12月18日　7800日圓
MEM　SEGA SATURN

深谷中的獸人劍士

續上期，祖迪一行人戰勝三隻石鷹後（上期誤寫為四隻）再上一層樓，但由於天色已晚，於是便紮營休息；祖迪見旅程仍未見終點，於是叫同伴離去並獨自繼續行程，可是兩



女孩說要以三人的冒險精神合力登上頂層，令祖迪十分感動。翌日醒來祖迪發現有陽光照耀，由於世界盡頭朝正東方建造，不到中午陽光是無法直射向西面的，此時三人驚覺已登上頂層。

三人在頂層看日出，大地被陽光影照得一片金黃，綺麗之極。之後他們到右方尋找下山的路，但看到的只是一些奇怪的機械臂。此時，蘇兒突然被一部飛行物體捉起，並在高空將她拋向地面，之後祖迪和菲娜亦被這種神秘飛行臂拋下去。祖迪從昏迷中醒來，發現自己和菲娜被一片巨型的葉子上，四周盡是一些有如樹木般



巨型的奇異花草，就像身處花叢中的小昆蟲般。

菲娜見祖迪平安醒來十分高興，但想起蘇兒仍然生死未卜，於是馬上尋找她的影蹤。SAVE後最好在預留袋子放低一些不必要的道具，預留空位取寶物，在第1區並無需要特別注意的地方，只是有些寶物較為難找而已。進入第2區後



敵人開始增多，尤其要小心紅色的人型怪獸，其投石攻擊可令行動暫停。走過B點會被食人花攻擊（順帶一提，遊戲中所有地形陷阱最高可將玩者的HP減至1點，並不會導致死亡）、在C點會拾到蘇兒的靴子、D點會遇到蘇兒的寵物佩兒，在它的引領下於第3區的F點發現一所房子和一個熱鍋子，佩兒不停在鍋子上打圈，祖迪更在旁邊發現蘇兒的小皮包，兩人心想蘇兒定已被食人族製成大餐了。此時有一個獸人走向熱鍋，祖迪問食物是否他的，獸人直認不諱，菲娜聽後當場昏迷不醒，於是怒火中燒的祖迪便挑戰這個獸人。自稱為帝陀族（ダイト）騎士的賈度爾（ガドイン）十分強勁，祖迪根本無法傷他分毫，更被賈度爾的絕招龍陣劍擊暈，此戰純粹是特殊劇情，所以無謂浪費任何道具。

祖迪醒來後發覺蘇兒在他身邊，另外還有一位衣著極為端莊的女子在旁，蘇兒和她向

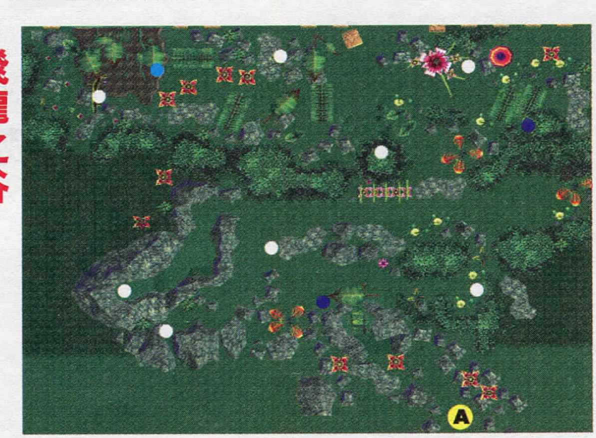


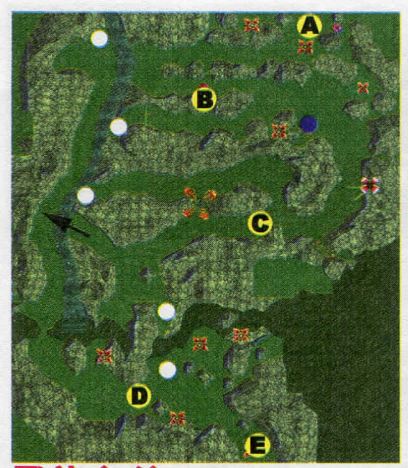
祖迪解釋情況，原來賈度爾和亞路瑪醫師是蘇兒的救命恩人，而鍋中的食物只是賈度爾最拿手的「炖飛龍」，只是祖迪未明真相便向賈度爾挑戰令誤會加深而已。正當亞路瑪醫師笑言帝陀族最強劍士竟與小孩決鬥時，賈度爾從魚形小屋中走出來，他說祖迪是一名出色的劍士，亞路瑪笑人家年紀小未免太無禮。

亞路瑪見蘇兒已經平安無事於是便返回帝陀村，賈度爾留三人下來渡宿一晚，吃吃他的拿手好菜。賈度爾十分佩服三人徒步登上世界之盡頭，並為初到貴境的祖迪解答不少問題。從賈度爾口中得知此處是最接近世界盡頭的飛龍之谷，它是世界之中最為危險的山地，很多劍士也會來此修行。另外，帝陀村南端有一個與安哲羅有關的遺跡，祖迪得知後急不及待想到遺跡冒險，但賈說路程十分遙遠，最好先到帝陀整備一下。祖迪為報答賈度爾拯救蘇兒，承諾在賈度爾有需要時必定會出手相助（選第2項）。

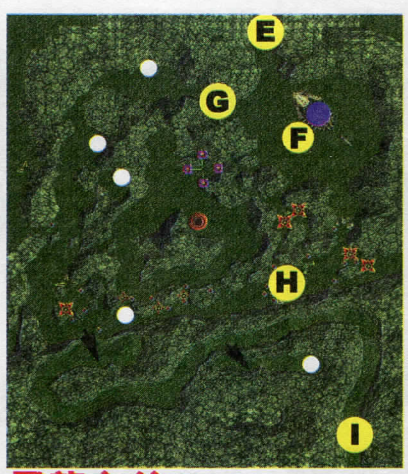


飛龍之谷 1

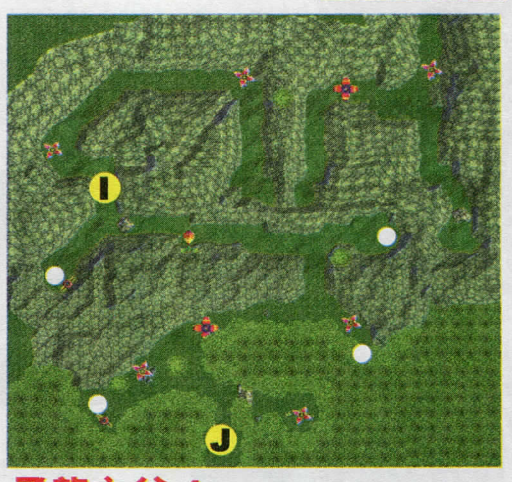




飛龍之谷 2



飛龍之谷 3



飛龍之谷 4

A至飛龍之谷2
B食人花
C拾到蘇兒的靴
D遇到佩兒
E至飛龍之谷3
F賈度爾的家
G、H可擊破的石
I至飛龍之谷4
J出口

黃－特別劇情與物品
紫－迷宮雷達
藍－記錄點
白－寶物

阻止毒雨繼續落下

翌日四人一同回去帝陀村，得這位LV30的前輩相助，戰鬥立時變得容易，但各位不宜過份依賴賈度爾，應利用這個不易全軍覆沒的機會讓祖迪和菲娜多用魔法，令他們的魔法屬性加強，並將兩人的LV昇至18左右。在第3區玩者會遇到一棵梯型的植物，以旋轉梯的行法即可越過。



眾人來到帝陀村村口，賈度爾說從北面的天色看來快要下雨，因此他急需與村長商量一些事情，眾人不明所以，只好聽他所說先到旅館休息。三人在旅館遇上一個耳朵十分之長的少年，他說送交亞路瑪醫院的藥物並不足夠，但這些藥能令村民健康快樂，所以十分樂意多走一遍。蘇兒生平第一次見到如此巨型的「免仔」(うさぎ)，於是便免仔、免仔的在叫。少年說別叫他免仔，還笑說祖迪這些由牆(世界之盡頭)另一邊走過來的「人」才是真正奇怪的生物，他是莫基族(モゲ)的基多(ギド)，來自西路巴頓(ジールパドン)的他是一個旅行商人。基多不但知道祖迪的名字和來歷，還說莫基族是無所不知的種族，令眾人驚訝不已。



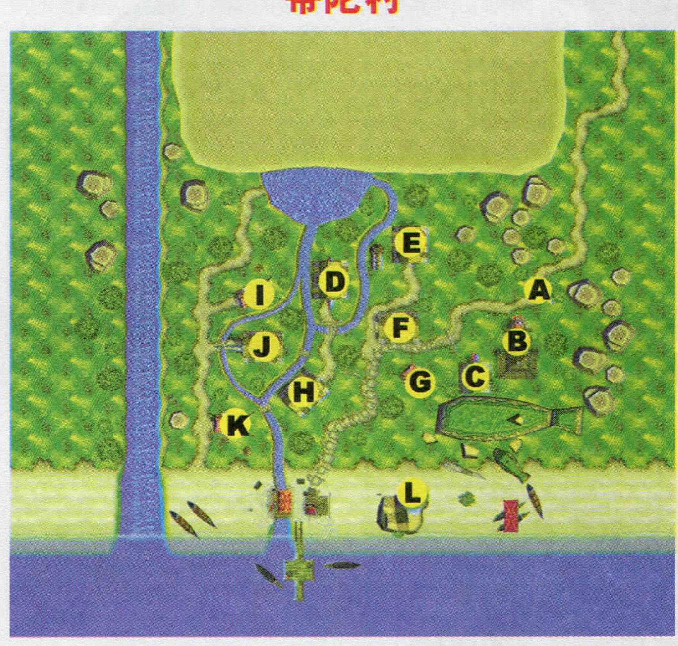
休息一天後，賈度爾前來會合，祖迪問他昨天幹麼如此緊張，他說要與村長詳談有關下雨的問題。菲娜說外頭正下着雨，賈度爾聽後驚慌不已的離去，三人為求真相於是緊跟在後，最後在碼頭一帶找到他。村長說精靈的保護已經消失，雨月之塔的情況更形惡劣，天上下着奪人性命的毒雨，實在慘不忍睹。賈度爾說唯今之計只好立刻登上雨月之



塔取勇者之矛(ヤリ)，村長將取矛的必需品勇者之腕環交給賈度爾，但賈說要此事需要兩個勇者方可完成。村長正愁村中沒有勝任的人選，此時祖迪毛遂自薦，但村長認為祖迪只是小孩並不可信，但賈度爾說祖迪曾徒步登上世界之盡頭，是不可小覷的真正勇者，有見及此村長亦沒再反對。菲娜不想祖迪冒險，於是胡說祖迪是三流冒險家，但祖迪為了堅守向賈度爾的承諾，此行是事在必行的，於是四人便組隊前往月雨之塔。

A出入口
B旅行者之館
C武具商店
D村長之家
E民家1
F民家2
G民家3
H民家4
I民家5
J亞路瑪醫院
K民家6
L飛龍之座

帝陀村



月雨之塔惡戰四頭龍

在月雨之山一帶，有一種叫KINOKO鳥（キノコ鳥）的敵人，不在第一回合解決它們的話，很容易會被傳染疾病，它會令人在戰鬥中睡眠、麻痺、混亂，是一種十分麻煩的不良情況，而且現階段沒有回復疾病的魔法，要打倒KINOKO鳥才有機會得到專用回復道具「ワクチン」，所以要小心為上。除了營幕中有隱藏寶物外，並沒有特別事值得留意了。



正式進入月雨之塔後，發覺它比之前走過的迷宮要難上很多。地上有很多按鈕，按動各種物品也有反應，令人十分混亂。無論如何先SAVE進度，之後在B區取得一顆MANA EGG；此處的敵人站在高台上不動，但當你觸動木桶的話，它們就會一擁而上攻擊你，但只有如此才可綠色按鈕上的護罩，並打開通往點C的樓梯。

在D點觸動按鈕會出現敵人，此處的梯暫時亦沒有作用。E點的紫色鍵用來打開F點的樓梯，而紅鍵的用途則未明。G點的繩梯亦用以登上2階；觸動H點地上的按鍵會喚來大量敵人。順帶一提，地圖中的白色箭咀代表不能回頭的單向路，一不小心很容易會揍了遠路。

在一階取得所有寶物、打倒敵人後，再以階梯上2階盡取寶物，最後以F點的樓梯登上2階。在此你會看到兩個按鈕，按下面那個打開通往對岸的橋，再到J點的房間取ITEM，之後回F點按上方的鍵，J點會出現另一



個隱藏房間，可再得另一件重要寶物。最後以C點右邊的樓梯登上2樓，再走向右上角盡頭，並以繩梯爬至K點。在K點的台座上有一粒巨型按鈕，按動後即可打開L點的通道，並由M點進入



降雨之間。

在降雨之間看守的小嘍囉會變成BOSS四頭龍（サーペント），它分為四個頭及身體五部份，每一個頭部代表不同的性格和能力，由左起數第一隻是冰屬性魔法的「冷酷」和火屬性魔法的「炎熱」，主要以相反屬性的

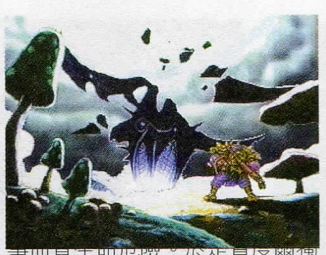


魔法或合成攻擊對付之；之後是司管回復的「溫柔」和物理攻擊的「惡意」，適宜以物理攻擊侍候，尤其應優先對付回復系的「溫柔」，當其四個頭部同時被毀又或者身體被消滅時，便可取勝。消滅四頭龍後祖迪滿以為已經通過試練，誰知賈度爾說還有最後的試練，按動石座後面的按鈕，房間的機關便會打開，並登上運命之間。

賈度爾說此處正是最後試



練之地，房中有星之鏡和月之鏡兩道門，勇者之矛正放在其中一道門後，勇者要靠自己的判斷作個選擇，至於那一道門通往未來、那道門通往死亡，就要看勇者的造化了。正當祖迪打算行動時，賈度爾阻止祖迪繼續幫助，他雖然十分感激祖迪的心意，但祖迪始終是村外人，不應該為此



事而冒生命危險。於是賈度爾獨個兒走向石板，並以勇者之腕環選擇月之鏡，與眾人道別後便獨自步進入口…誰不知賈度爾巨大的身體竟然無法通過月之鏡，最後責任落在祖迪身上，但當祖迪在石板前作出選擇時，不捨祖迪出事的菲娜再次出言阻止，並提出由她負責。最後祖迪決定由菲娜選擇入口，他自己入內冒險，菲娜站在石板前遲遲未能作出決擇，祖迪可選擇1）對她有信心或2）精靈石會引導前路（即任選其一）來安慰菲娜，最後的選擇是星之鏡，入內的祖迪終於成功取得勇者之矛，但當他準備離開時四周突然開始倒塌，就在這九死一生的時刻，祖迪身上的精靈石又再顯靈，並以幻光包圍祖迪。

其他人在運命之間亦感到這次震盪，賈度爾說月雨之塔的倒塌表示祖迪已經成功，為安全



計現在應該到塔外等候；兩女本不願棄祖迪而去，但賈度爾曾承諾為祖迪保護她們，於是強行將她們抱走。菲娜心想祖迪已經兇多吉少，於是跌坐在地上哭泣，賈度爾堅持祖迪不會有事，若他死的話必會切腹自殺，但反被蘇兒罵「烏鴉口」。此時祖迪在神秘的幻光包圍下返回大家身邊，賈度爾和蘇兒十分高興，但菲娜的心情卻十分複雜，她先為祖迪的自私而打他一把掌，之後又為他平安歸來喜極而泣，祖迪承諾日後不會再讓菲娜傷心哭泣。



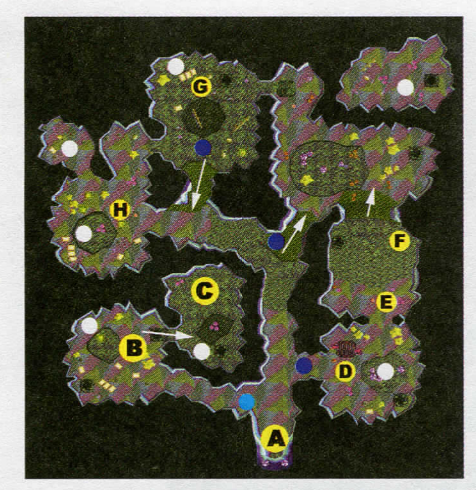


A出口
B搖木桶打開機關
C至2階
D按鍵有敵人
E按鍵出現樓梯
F至2階
G至2階
H按鍵出現敵人
I 、J上方的按鈕影響J點房間位置
K、L開動K點的按鈕打開L點通道
M至波士房間

月雨之山・MAP

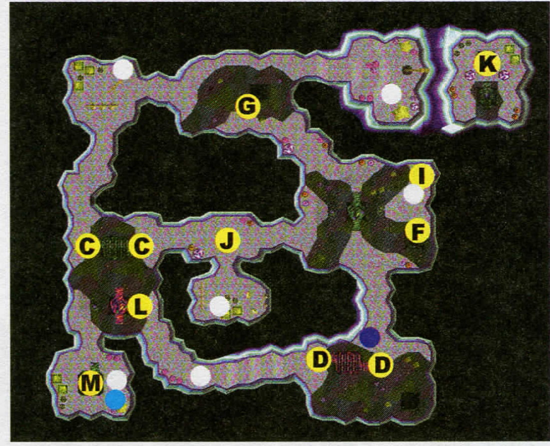


月雨之山・山頂



月雨之塔・1階



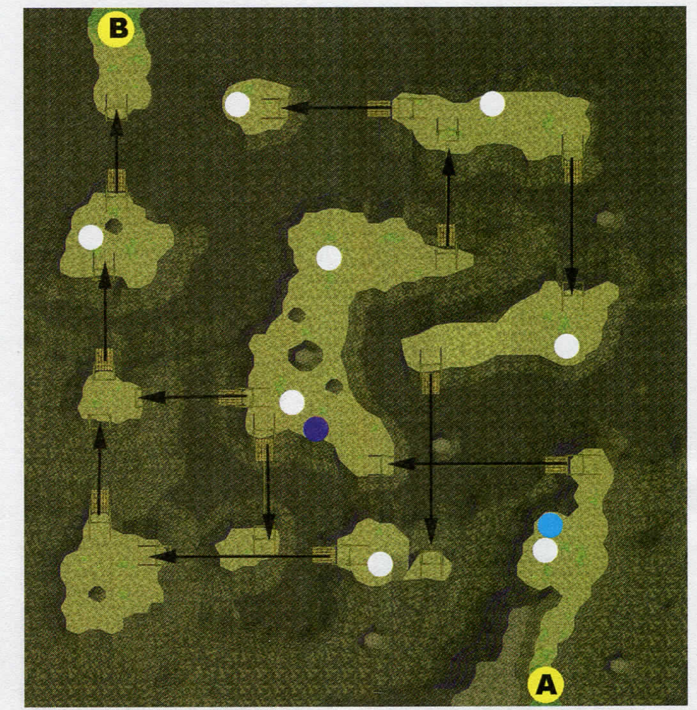


劇情轉移至久未露面的梅靈處，原來自從神之山一役後，鈴中尉便受命在新巴姆一帶追查祖迪的下落，但至今仍未有所獲。梅靈下令繼續在新巴姆一帶打聽祖迪下落，他相信只要有世界盡頭這面大牆，祖迪是到不了其他地方的。他命令鈴中尉以後直接向自己報告，有關祖迪和精靈石的事不要被巴魯將軍知道。另外，梅靈明天便出發到下一個有關安哲羅的遺跡。





拉瑪山脈・北



拉瑪山脈・南

新目標是雙生塔

回到帝陀村向村長交代事情，村長叫賈度爾將勇者之矛插回飛龍之座上，但賈度爾向村民解釋祖迪才是帝陀村的勇者，這事好應交給祖迪負責，於是祖迪便將勇者之矛插回飛龍之座上。最後賈度爾想將勇者之腕環送給祖迪，但祖迪說這一役全賴菲娜才會成功，所以腕環轉交菲娜更為洽當。祖迪向賈度爾查詢遺跡的情報，賈度爾說遺跡名叫雙生塔（ツインタワー），要到雙生塔必須經過拉瑪山脈，再到南方的根寶村坐船，而根寶村好像在舉行祭典活動，各人聽到後都感到十分興奮。

拉瑪山脈北部是一個極為簡單易走的平原，拿齊寶物後即可穿越B點到山脈南部。但眾人見天色已晚，於是便紮營休息一天，在用餐時得悉根寶村與帝陀村同樣建於海邊，而且附近有座大火山，天氣十分炎熱。另外村子每年都會為拜祭火山而舉行祭典。至於雙生塔，賈度爾只知道它位於根寶村西部，但兩者被一個充滿毒氣的山谷相隔，所以只能由海路前去。拉瑪山脈南部由多部吊車和小山丘組成，沿地圖中的箭咀指示走一圈即可取得全部寶物（尤其是一把對龍系敵人特別有效的劍）並安全離開。





勇氣之情侶的傳說

四人抵達根寶村，這裏雖然有不俗的熱帶風情，但天氣並不炎熱，亦不如賈度爾所説的熱鬧，除了海浪聲外就只有青蛙的叫聲，完全沒有任何祭典氣氛。賈度爾説他也很久沒來了，所以並不清楚這裏的變化。祖迪在村口向一名女村民詢問有否船隻開往雙生塔，但對方一看到祖迪便嚇得跑掉。蘇兒笑問祖迪是否對人家毛手毛腳，氣得祖迪團團轉。最後菲娜信心十足的使用美人計向一男子查詢碼頭的事，可惜村民仍然不加理睬，祖迪十分心涼，但賈度爾卻覺得十分可疑。



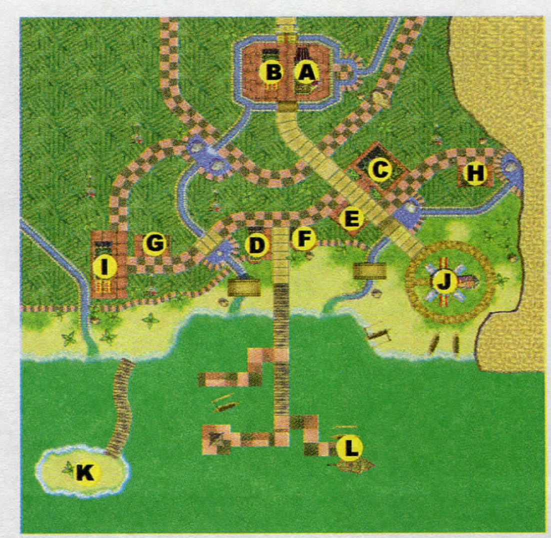
眾人走進村長的家，見村長在哈哈大笑，説甚麼祭典又可重開云云，他説村中正欠缺有勇氣的「情侶(カップル)」，他見到菲娜手上的勇者之腕環後，不斷追問祖迪與菲娜是否情侶，死口不認的話(選第2項)村長就會不停向菲娜講肉麻説話，最後只好暫時就範(選第1項)。晚上四人參加了村中的宴會，村長以歌舞道出



一件往事，原來村中被視為守護神的火山，在五年前突然不再噴火。祖迪們到營幕外與村民接觸，他們發現村中男女都走在一起打情罵俏，得知祖迪兩人是「勇氣之情侶」後，村中的態度改善了很多，不再雞飛狗走，逛夠便可回營幕向村長説休息。

翌日四人回到營幕繼續參加祭典會的高潮活動，與村長





A旅行者之館
B道具店
C會食之間
D民家1
E民家2
F民家3
G民家4
H民家5
I村長之家
J歡迎之營幕
K愛的小島
L碼頭(往雙生塔)

根寶村

對話之前記得整理好裝備和道具，答OK的話就會進入特殊劇情。村長叫「勇氣之情侶」到台上坐下，然後問兩人是否記得火山不再噴火的事，祖迪説記得，村長説火山上有火龍，村子每年也要送兩名充滿勇氣的情侶上山作為祭品，最後兩人被彈射上火山項，蘇兒和賈度爾亦組成另一PAIR「情侶」到山上拯救同伴。

在飛行途中菲娜罵祖迪太不小心才會上當，但祖迪説菲娜亦在宴會中玩個不亦樂乎。最後兩人在火之山的中腹1降落，看來就算不和火龍決鬥，最起碼也要尋得下山的路，於是兩人便馬上動身。



令火之山再度爆發

火之山中腹1完全沒有隱藏物，取齊寶物後即可用通道B進入中腹2。在中腹2的B點附近你會發現前無去路，此時你可走近C點調查大石，大石便會滾到下方型成一條橋。在D點兩人終於與蘇兒和賈度爾會合，四人見一場來到，於是便順道將火龍消滅後才下山。E點內只有數群敵人，除希望昇級外不用進入，由F點下去山腳可發現不少寶物，但會發現下方有一件寶物未能取到，其實要等到戰勝BOSS後再次進入火之山時才能取得的。兩個G點都會噴出毒氣，通過時切記小心。最後，在H點調查可進入一條秘道，直行至盡再走右邊即可得到一粒MANA EGG。

從I點步至火之山最高點山頂，在右路盡頭調查可跳到對岸，取得寶物後回頭走另一方向，最後便會在J點遇到BOSS火龍。記得自己有甚麼武器嗎？先為祖迪裝上攻擊力38的大斧、賈度爾用對龍系功效極佳的劍、其他同伴亦要選用非火屬性(水屬性最佳)的武器。並可裝備強化火屬性的飾物，值此增加火系攻擊的防禦力。戰法方面賈度爾主要用物理攻擊(不要用火系技攻擊)、祖迪物理、魔法攻擊相配合(天空斬十分有效)、菲娜負責魔法攻擊、而回復則交由蘇兒。由它頭部放出的「火焰噴氣」一次可令全體受到50點損傷，必須小心防範。

戰勝火龍後火山中昇起紅色火光，相信是火山再爆發的先兆，於是眾人馬上離去，別忘記再次進入火山取最後一件道具啊！回到根寶村後村民顯得十分之驚訝，還以為是「勇氣之情侶」的鬼魂作祟呢！祖迪解釋他們已經將火龍解決，於是村民立即通知村長，當天晚上村民終可舉行真正的慶祝會，村長説根寶村將永遠流傳祖迪四人的英勇事跡，並封他們為『真正有勇氣的情侶們』…

村長離去前叫大家繼續狂歡，蘇兒和賈度爾亦説要先回旅館休息。菲娜問祖迪想不想在村民面前來個KISS，祖迪立









時手忙腳亂，還問菲娜是否喝醉酒，最後發現她只是鬧着玩而已。菲娜提議到外面吹吹風，祖迪說沒所謂（第2項），他們在當幕外遇上達他（ダッタ）和其戀人麗麗（ナイナ），

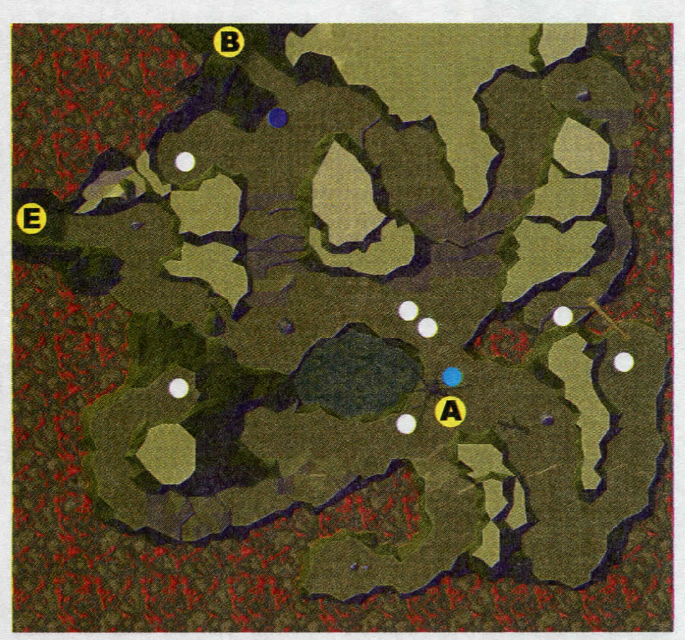




寒暄一番後達他說海邊的小島（K點）十分清爽，是約會的聖地。

在小島上，兩人正觀賞美麗的星空，菲娜感到兩人正飄浮於星河之間，有種旁若無人的感覺，但祖迪卻不明白女孩子的浪漫情懷，淨會說些關於冒險的事。之後祖迪說兩人看起來好像真正的情侶，菲娜不禁說起當天被柏哥會長迫婚時，兩人假裝成情侶的事，祖迪立時不懂應對，菲娜只好推說是解圍藉口。就在此時，天空中泛起一片綠色光芒，正是祖迪在月雨之塔遇過的精靈光點，兩人雙雙靜看天空中的奇景，暫時忘卻冒險和兒女私情。

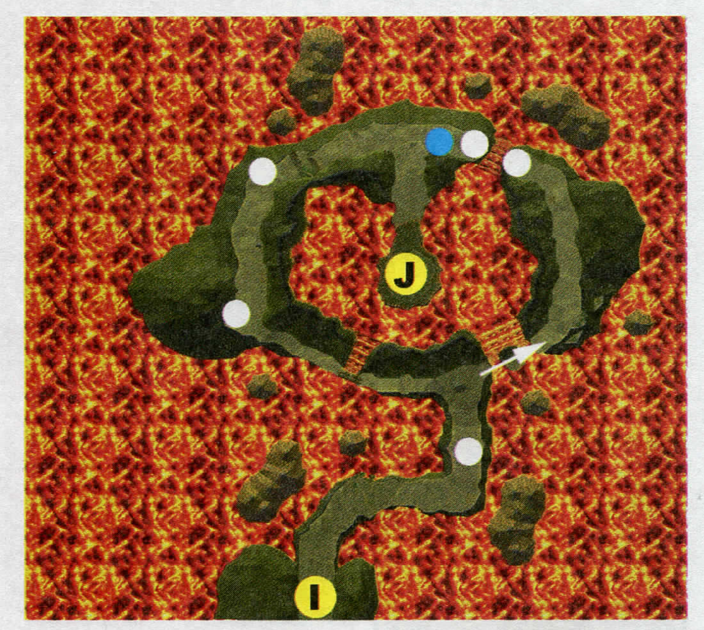
A起點
B至中腹2
C按動石頭用以過對岸
D重遇蘇兒和賈度爾
E由中腹2至中腹1
F至山腳
G毒氣
H隱藏位
I至山頂
J BOSS
K戰勝BOSS後，再次進入火山時的入口（有寶物可取）



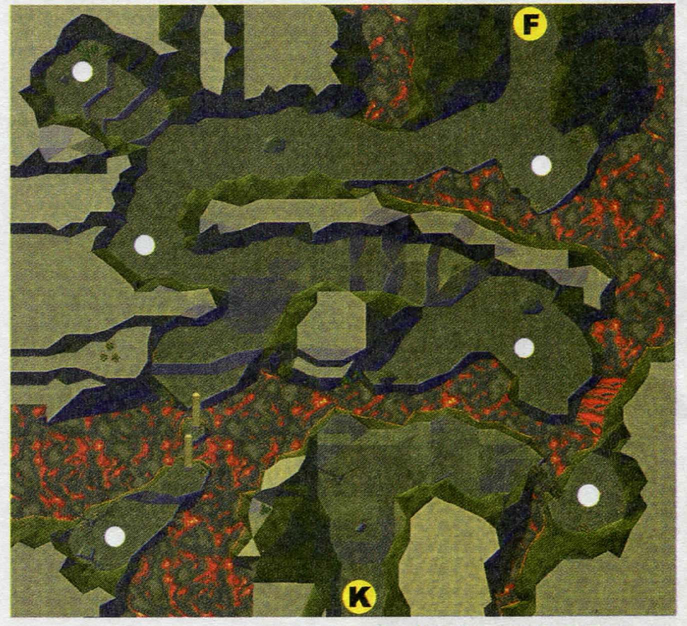
火之山・中腹1



火之山・中腹2



火之山・山頂



火之山・山腳

梅靈驚異的身份

翌晨四人在旅館吃早餐，蘇兒為昨晚早睡看不到精靈感到十分後悔，賈度爾則認為祖迪和精靈們之間已經存有某種



微妙關係，祖迪說他正是為了尋找精靈而展開旅程（各位別忘記祖迪身上戴着精靈指環啊！）。村民為答謝祖迪的幫忙，特意安排達他和麗麗兩人準備船隻，送他們到雙生塔，到碼頭與達他談話後即可出發，而玩者亦可隨時乘船返回根寶村。

在上岸的位置其實有不少寶物，按L鍵將視點反轉，在出口右邊你會發現一個山洞，



裏頭有一件隱藏寶物。進入雙生塔南部時，蘇兒發現有加拉魯軍的坦克車，眾人連忙躲到一旁商量對策，看來又要和加拉魯軍碰頭了。走向右邊是雙生塔東部，有兩件寶物可得，走右邊會經過西部，此處要容後才可進入，繼續行便會到達北部入口。遺跡內部的敵人是一種軟皮人，他們攻擊力不強，但卻會施法令玩者不能使用魔法（即魔封）。暫時雖沒有魔法可解除魔封，但戰勝軟皮人後可得到防魔封飾物，四人都裝齊後，找個SAVE點解除魔封就可一勞永逸了。



關於迷宮本身，注意的地方是地形陷阱電閘，要看準時機配合衝刺才可平安通過。在閘口1前觸動地下的按鈕，那麼橫行的1、2閘便會打開，但直行的3、4閘亦會即時關閉。這機關的用途就是令你蹺遠路，但玩者也可順道取得所有寶物，沒所謂吧！在前庭入口守衛會問你是否本地的導遊，當然選「係」啦（第2項），在前庭內看到為數眾多的加拉魯軍，正當祖迪們準備踏進中央的雙生塔時，突然聽到三把熟識但厭惡的聲音，原來變態三人娘正從塔內離開，對話聽不到有用的消息，上次軍事基地一役失手後她們已受過不少懲



罰，被她們抓到的話必定被處以極刑……

祖迪們待三人娘離開後進入塔內，但　頭只有一個巨形魔法石陣，正當他們打算離開時，竟然在出口與梅靈和鈴中尉碰個正着。梅靈問祖迪如何通過世界之盡頭，當他得知祖迪徒步登上世界之盡頭時，他說祖迪十分有趣，能在這時代與他相遇實在十分痛快。之後梅靈會問你拿取精靈石，但無論你選擇那個答案，他也會舉刀向你迫近。賈度爾見情勢危



急，於是與祖迪聯手夾攻梅靈，但以一敵二的梅靈竟然輕易取勝。梅靈再次要求祖迪交出精靈石，三個答覆分別是絕對不交、死也不交、無論如何不交（其實都是一樣），正當梅靈逐步迫近時，精靈石與大魔法陣產生共鳴，並將石陣上的梅靈、鈴、祖迪、菲娜四人傳送到塔內。

菲娜醒來後發現與同伴失散了，人算不如天算，無助的她竟與梅靈傳送到同一地方，





當她動身逃走時更發現腳踝扭傷不能行動。可是梅靈的態度並沒有想像中般殘忍，他不但為菲娜包紮傷口，更承諾在離開雙生塔不與菲娜為敵。房間中有一幅有關光翼人的壁畫，從梅靈口中得知雙生塔是為了安哲羅文明的光翼人而建成的神殿。

另一方面，祖迪被傳送至另一區域「原罪之間」，途中看見鈴中尉被一群青蛙型敵人包圍，更驚慌得動彈不得，平日不拘言笑的她原來也有手忙腳亂的時候。祖迪出手相助後卻換來無情對待，她竟然舉刀要挾祖迪交出精靈石，此時大群敵人又再殺到，但見鈴中尉並無退意，為免擔誤時間而兩敗俱傷，祖迪縱使不願亦只好交出精靈石。鈴取石後終於肯動身逃走，但在這千鈞一髮的時侯橋面竟然倒塌，兩人掉至雙生塔的「廣間上・下」（廣間上分為不能互通的上下兩部份），祖迪雖然被鈴奪去貴重的精靈石，但仍然對鈴態度親切，還笑說能避過青蛙軍團的圍攻算是不幸中之大幸，這樣一跌比起世界之盡頭的確是小巫見大巫云云，鈴亦被他的樂天性格感染而會心微笑。

此時梅靈和菲娜到了「廣



間上・上」，菲娜看到一尊巨大的光翼人像，梅靈說這種四手青色女性光翼人像十分罕有，古代人最喜歡以這個形象來代表光翼人。休說光翼人和精靈兩字在古文字中是相通的，女神像手上的光球看來代表精靈能量，傳說中的安哲羅文明就是靠精靈能量才得以安定繁榮。兩人直至離開也察覺不到，其實祖迪和鈴正在下方生火烘乾衣服，祖迪覺得鈴高興時較在軍中可愛得多，還問起鈴的參軍原因，但鈴好像不想談軍中的事，於是兩人便停止談話繼續行程，鈴根據報告書得知出口處於塔的頂層。兩人經過神像時亦停下來端詳了一會，之後用C點的昇降機登上「壁畫之間」。

在「壁畫之間」看到一幅巨型壁畫，畫意給人一種悲愴的



感覺。鈴問祖迪是否很想了解古代安哲羅文明的事，為何在全盛時期突然滅亡，世界為何被一道高牆分開兩邊，更說精靈石和光翼人的世界並非人們所找尋的理想鄉。祖迪反問鈴既然古文明如此危險，加拉魯軍又何解要得到它呢？他當然很想知道，但既然已答應不再向鈴追問軍中事，他決不會過問。



當祖迪兩人登上前往最上層的昇降機後，梅靈兩人亦同時到達壁畫之間，菲娜與祖迪同樣感到畫中的悲哀，梅靈說明畫中正描繪着安哲羅文明最為錯誤、最黑暗的一幕，光翼人利用精靈石的能量將文化推至最高鋒，但同時亦步上萬劫不復的滅絕之路。菲娜對梅靈的豐富知識感到十分敬佩，梅

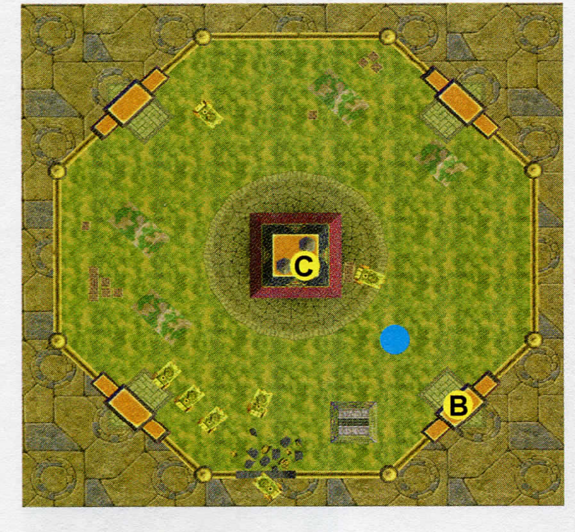
黃－特別劇情與物品
紫－迷宮雷達
藍－記錄點
白－寶物

A電閘
B前庭出入口
C內塔出入口
D脫出點
E南部出入口
F西部出入口

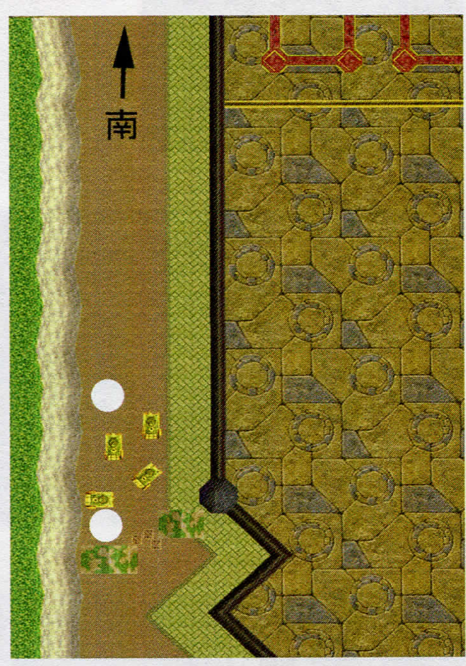
靈說這些知識都是從母親口中聽聞的，原來他是一個亞人和人類的混血兒，梅靈的母親來自一個最古老的亞人族，巴魯將軍之所以和她結婚完全是為了得到安哲羅的秘密，而梅靈說自己心愛母親所熱愛的這個世界、這片大地，談話至此，連梅靈都不明白為何會和菲娜吐露自己的心聲，可能因為菲娜與鈴是姊妹的關係吧。

位於最上層的祖迪開始與精靈麗汀對話，祖迪問她如何方可到達雅利多，麗汀將「智慧之勳章」(知恵のメダル)交給祖迪，並提示他從海路向東面進發，精靈石和智慧之勳章自然會引導其前路。最後鈴以報告書提,到的咒語開動魔法陣離去，兩人被傳移至雙生塔南部。鈴臨行前將精靈石還給祖迪，她問祖迪覺得精靈石代表甚麼，祖迪回答他在精靈石裏找到的是「冒險家之魂」，這答案令鈴更肯定祖迪的正直無邪，兩人最後在愉快的氣氛下分手。在出口附近會重遇菲娜，在出口更會和蘇兒及賈度爾會合。南部有很多重要寶物，尤其是1號閘右上那件「奇妙的帽子」，裝備後可在戰鬥中進行「瞬間移動」，可省卻不少移動時間。此時西部的入口亦已打開，別忘記去取寶物。

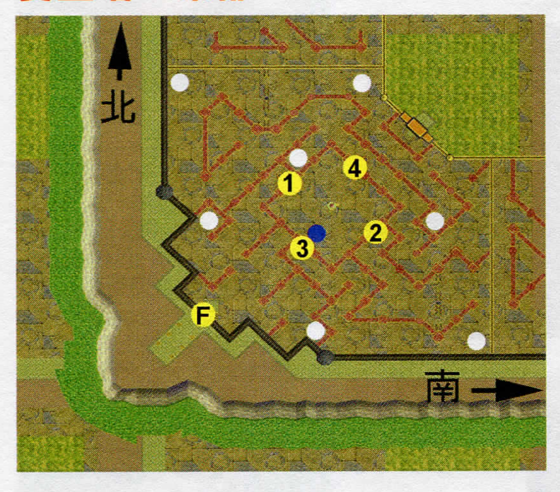
雙生塔・前庭



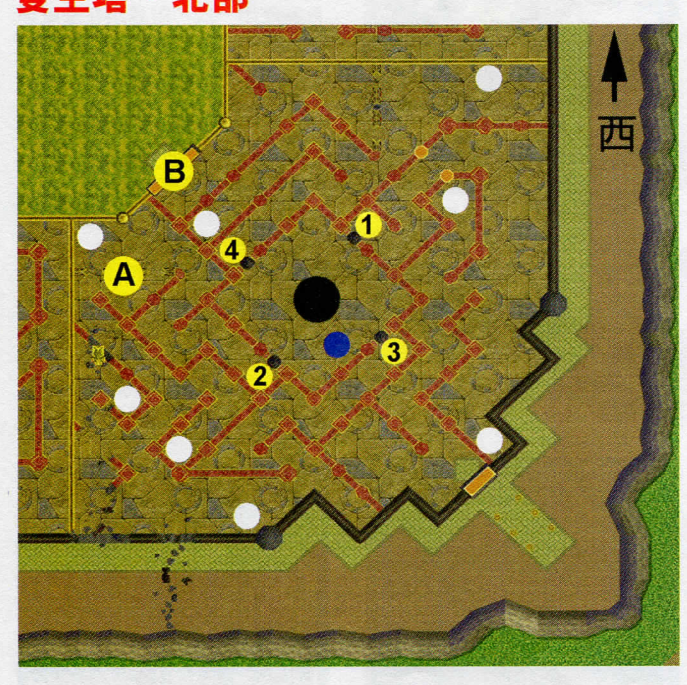
雙生塔・西部



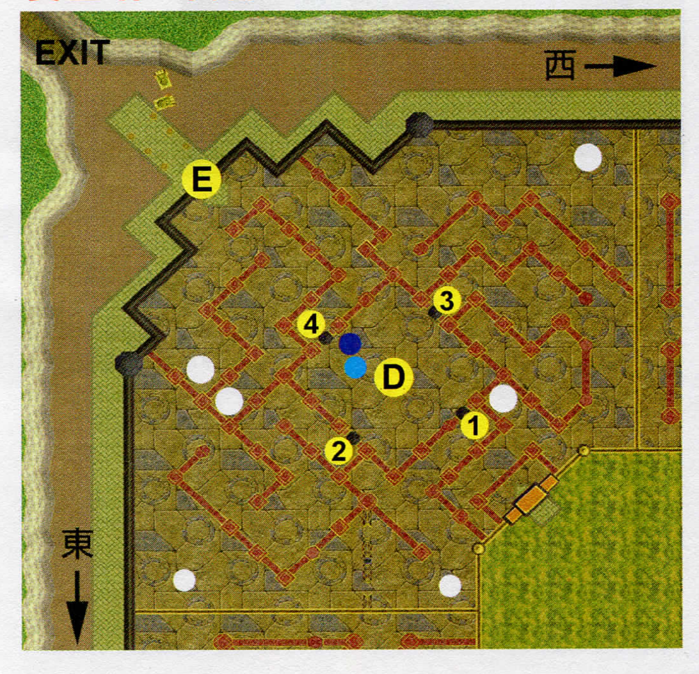
雙生塔・東部



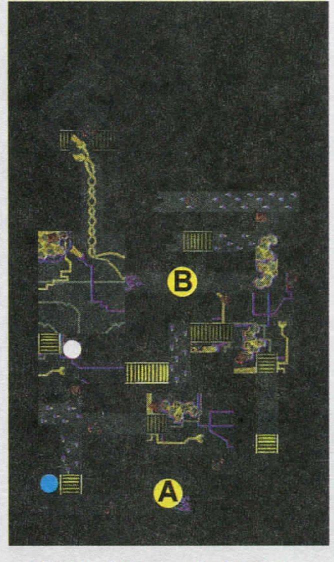
雙生塔・北部



雙生塔・南部

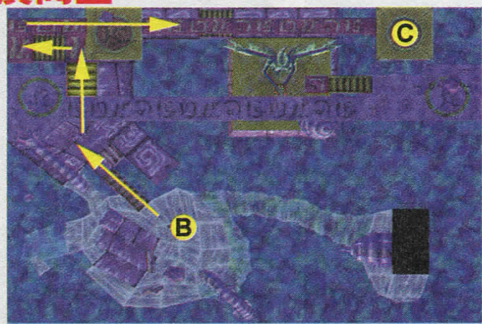


雙生塔・原罪之間

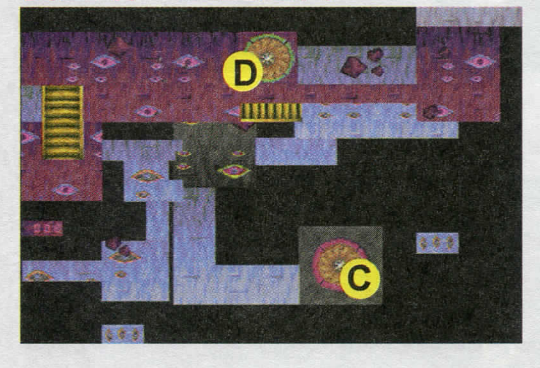


A起點
B至廣間上
C至壁畫之間
D至幻影之間

雙生塔・廣間上



雙生塔・壁畫之間



告別蘇兒

四人到海邊乘船，祖迪問達他可否送他們到東面，但達他記起東面即是人魚之海後，隨即說有要事急需返回根寶村。回到根寶後達他直言除了人魚之海外，任何地方也可送我們去，看來有些難言之隱和避忌。賈度爾說相傳從未有人看過人魚後能平安回家，看來達他所忌諱的正是這個傳言，他建議先回帝陀村找長老商量一下，此時蘇兒突然跌坐在地上，問她怎樣又說沒事。

根寶村村長說根本沒法以船越過人魚之海，但在帝陀村南部好像有一個傳送人們到指定地方的古遺跡。回到帝陀村長老家，賈度爾問長老帝陀村南面是否有一個古遺跡，長老說那是神隱之丘，在神隱之丘山腳有一套安哲羅文明的機械遺跡，能將使用者送往心中的目的地，但要先在山頂取得「轉送之玉」才可開動。另外，「轉送之玉」只能使用一次。祖迪認為事不宜遲，打算馬上出發，但蘇兒說她十分疲倦，必須先回旅館休息一下。當眾人離開長老的家時，蘇兒終於不支倒地，賈度爾發現她正在發高燒，於是便將她進到亞路瑪醫院治病。

相信大家都記得，祖迪本來已不想帶蘇兒四處冒險，現在蘇兒出事令他感到極之內疚。菲娜說現在唯有讓蘇兒留下來好好休息，由其他人尋找轉送之玉。蘇兒不肯留低，於是祖迪提議一同休息至明天再出發，可是醫師說休息一日並不足夠，她必須休養至下個月圓才可以再次活動，眾人只好留下蘇兒。



神隱之丘分為上下兩部份，先直接進入山頂部份，出入口前方分為三條路，上路的門暫時打不開，往左邊C點取得「銀之鎖匙」後才可打開。入內立即會和BOSS「殺人機器」戰鬥，對手的前方突進攻擊和火系魔法都有極強破壞力，戰鬥前要準備大量回復品，菲娜和祖迪更需預留一定數量的MP使用回復魔法，否則很難戰勝。魔法攻擊對「殺人機器」沒有多大效用，帶魔法屬性的技攻擊亦然，對付它的最佳招式是祖迪的天空劍。



鏡頭轉移至亞路瑪醫院，醫師見蘇兒悶悶不樂便叫她好好休息，蘇兒問亞路瑪如祖迪般大的男孩子，何時才會留意身邊的女孩，亞路瑪說這年紀的男孩通常不懂女孩子的心意，相信再過五年才會真正追求異性，人細鬼大的蘇兒看來喜歡上祖迪了。

回說祖迪一行人，打低「殺人機器」後朝上方行，貼實上方步行避開E點的陷阱，並在G點取「金之鎖匙」。I點的橋十分鬼馬，你要在橋面變回完整的一瞬馬上用前衝跑過去。另外，地圖中三個粉紅色點代表三個石座的位置，雖不知石座的真正用途，但為免有失，最好順道去攪攪佢。最後朝J點前進，途中再遇另一部「殺人機器」，它的基本能力與上一部大致相同，但HP多了200點，魔法轉為風系全體攻擊。BOSS後方的地上有四個按鈕，直行三個按鈕代表旁邊三個梯級，按動按鈕梯級便會昇起，但其次序並不正確。按動第四個按鈕其餘三個按鈕及其相對梯級便會改變次序，看準時機再按獨立按鈕一次，即可登上J點取「轉送之玉」。

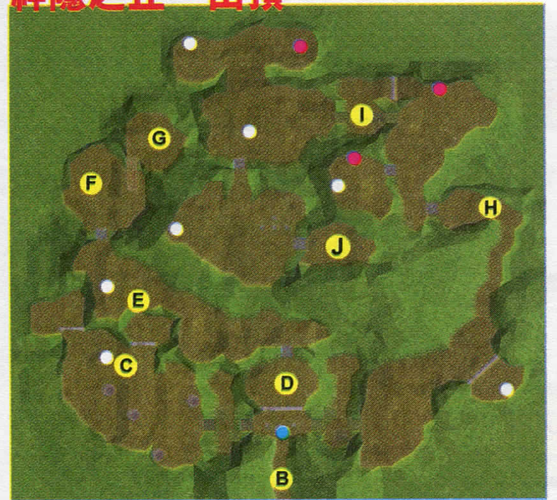


眾人返回帝陀村看蘇兒，祖迪打算等蘇兒完全康復後再繼續行程，但蘇兒說不想再繼續冒險，一直以來蘇兒都跟隨着祖迪身邊，已感到十分疲倦，現在她決定走回自己的路。祖迪明白蘇兒的感受後，決定用唯一一顆「轉送之玉」將蘇兒直接送回巴姆。菲娜問祖迪為何浪費唯一的機會，祖迪說既然「轉送之玉」只能使用一次，就要用在最重要的人身上，而且祖迪自信問題定可解決。賈度爾十分佩服祖迪，他說會先走一步為祖迪想想辦法，並叫祖迪送蘇兒回家後到帝陀村的旅館找他。

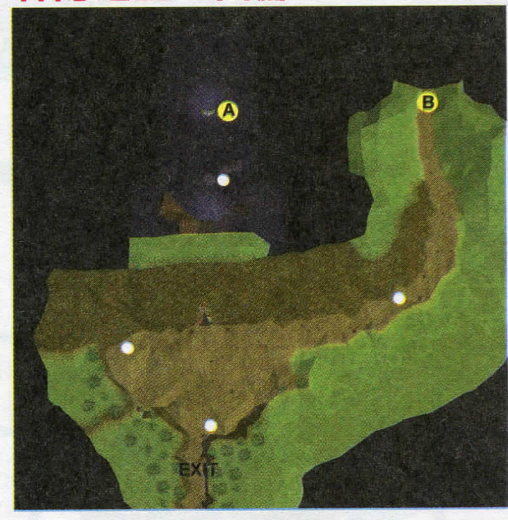
祖迪、菲娜、蘇兒三人到神隱之丘山腳的山洞，祖迪在機關前使用「轉送之玉」，大螢光幕上浮現出巴姆街的景象，蘇兒一路上都強裝歡笑，但到別離一刻始終忍不住哭了出來，菲娜承諾日後一定回到巴姆接她，然後三人一起冒險。蘇兒終於破涕為笑解開心結，離開前更祝福祖迪尋得夢想中的安哲羅。



神隱之丘・山頂



神隱之丘・山腳



A傳送器
B至山頂
C取銀鎖匙
D BOSS
E陷阱
F按鈕
G取金鎖匙
H有金鎖匙才可通過
I旋轉橋
J轉送之玉

祖迪誤中美人計

祖迪兩人返回帝陀村與賈度爾會合，賈度爾先行一步準備船隻，並叫兩人先整理道具，再到飛龍之谷的小屋找他。先提醒各位，接下來將會是祖迪的單打獨鬥。兩人在飛龍之谷小屋找到賈度爾，他要求祖迪履行承諾為他做一件事，就是與他決鬥。菲娜不明白賈度爾的用意，賈度爾説這



是男人之間的神聖的儀式，希望菲娜不要插手。這次戰鬥祖迪絕對有勝算，賈度爾本身的速度已不算高，只要事前裝備「奇妙之帽子」及增加COMBO次數的飾物即可把這差距加



強，如此一來賈度爾根本沒機會使用劍技。

戰勝賈度爾説自從在雙生塔一役被梅靈一刀了結後，明白到自己的不足，並決定再次展開修練之旅。臨行前他將獨門絕技龍陣劍傳授給祖迪，並説其家族代代相傳的「龍船」已經在帝陀村碼頭準備出發。相信很多人都不懂如何學習龍陣劍，其實在每個同伴長期離隊





時，其道具都會放回預留袋子，而角色的屬性經驗值會被分項製成道具，讓其他同伴繼承其中3分1經驗值，但不會用劍的角色，便不能承包商繼劍



系精華。現在賈度爾和蘇兒的經驗精華和道具正放置在預留袋子中，祖迪只要吃了賈度爾的劍系精華便可習得龍陣劍。

兩人到帝陀村的碼頭登上龍船，向東方的人魚之海方向進發。行駛至晚上時，祖迪醒來後步出船艙外與菲娜談天，在對話中菲娜問祖迪知否她在想甚麼（1祖迪的事2同伴們的事），菲娜説同伴們逐一離去令她有點不安，她問祖迪日後是否會與她一起冒險（1肯定會2不肯定）。最後，菲娜竟然單刀直入的問祖迪是否喜歡她（1喜歡！2太急了吧！），但無論你回答喜歡與否，都不會令兩人關係有所突破，劇情亦不會因此而改變，大可放心回答。



突然，兩人感到船首碰到重物，到船頭一看發現有個女孩暈倒在水裏。女孩醒來後説她居住的小島被海盜襲擊，希望祖迪助她救回同伴。菲娜認為女孩有可疑，但祖迪答應到小島救人。

小島名為海賊之島，一路上都滿是分差點，十分麻煩。另外，這　的幾種敵人都擁有不同的屬性，裝備有魔法屬性的武器分分鐘會令攻擊無效法，其中以火系武器的效果最為差勁。

環島一週取得所有寶物後，兩人在中央的小屋發現很多個一模一樣的女孩，她們説最後一個同伴被海盜困在屋子內，祖迪馬上入內救人，誰知一切都是陷阱，一條巨型怪魚（ニタリクジラ）會出現向你攻擊，它對火系魔法防禦力較弱，祖迪的紅蓮劍可發揮極大威力，玩者可針對這點攻擊。怪魚觸角上的妖女會向祖迪施以迷魂魔法，祖迪中招後會自動送上門讓敵人攻擊，所以菲娜要經常為祖迪回復。而怪魚身體的攻擊模式十分多樣化，數其最強攻擊要算是電擊魔



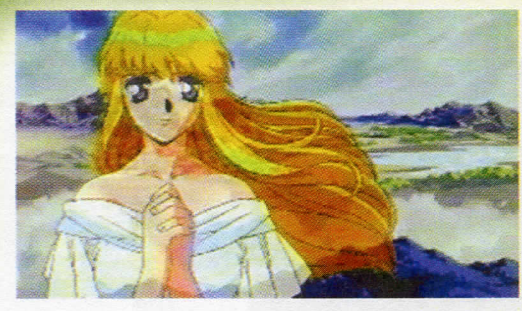
法，另外魚頭會吸人入口攻擊，又會用身體撞擊作全體攻擊，一不留神很容易會被消滅。

戰勝敵人後海賊之島便開始陸沉，二人立即駕船離開。晚上祖迪獨個兒在船外反省，他同意菲娜所説覺得自己太過單純，但菲娜説這亦是祖迪的優點和吸引人之處。就在此時，龍船終於到達目的地！！



下期待續





AVG　MEM

製造商：ELF　價格：6800日圓
容量：CD-ROM×3

SEGA SATURN

譯：山寺良牙

平行世界中，會有意想不到的事！

YU-NO

路線 III——島津澪

流程攻略——下回

III-01 研究室
人物：澪
內容：澪好像找到三角山一些秘密

III-02 二樓通道
人物：結城
內容：曠課的事被澪知道，並且大發雷庭。

III-03 公司
人物：女守衛
內容：在說明會中亞由美被弄得很慘

III-04 社
人物：神奈、澪
內容：神奈與璵吵架，之後從澪的口中聽到神奈的誹聞。

III-05 學校前
人物：繪里子
內容：立刻走掉
（先到海岸與工人交談後才到學校，只要回到學校時沒有其他學生便可。）

III-06 二樓通道、研究室、學校前、街
人物：美月、澪
內容：在研究室與美月談話，之後送ミ到街上，突然·ミ說忘記了書在研究室中。

III-07 研究室
內容：查看位於中間的桌便可找到澪的書

III-08 二樓通道
人物：香織、龍藏寺
內容：偷聽二人的交談

分岐點 26

III-09 保健室
人物：繪里子
內容：床上有件衣服用「？」調查後便發覺繪里子正在睡覺

III-10 茶室、街
人物：澪
內容：在店內找到了澪，之後從她口中得知該書是主角父親的遺作。

III-11 澪家前、澪的房間
人物：澪
內容：偷看澪更衣，之後她便給主角看有關研究三角山的資料。

由分岐點 20 走過來

III-12 自宅前
人物：美月
內容：說結城很慌忙的走去海岸

III-13 社、海岸、保健室、大堂、澪的房間
人物：澪、神奈、豐富、美月
內容：神奈看石上古怪的符號，另外目擊到海岸的事故，之後送弄倒腳的澪回家。

III-14 學校前
人物：澪
內容：澪由於相信昨日所發生的事而被人指責

III-15 大堂
內容：揭示板上貼上了一張有關市長貪污的紙

III-16 天台
人物：結城
內容：由於該紙弄到澪幾乎走頭無路

III-17 大堂（出去校外後再一次回到大堂）
人物：澪、結城
內容：結城說識錯了澪這類的人

III-18 二樓通道
人物：澪、結城
內容：偷聽二人的會話

III-19 公司、海岸
人物：美月
內容：就澪的事談話

III-20 公司
人物：豐富
內容：被他問昨晚在海岸幹甚麼

III-21 客廳
人物：亞由美
內容：開了電視，之後亞由美說要到公司。

III-22 澪的家前
人物：結城
內容：問主角有否見過澪

III-23 澪的家前
內容：使用者好像有急急的走來走去

III-24 街
人物：香織、龍藏寺
內容：香織說對廣大的兒子有與趣

III-25 海岸
人物：神奈
內容：說澪偏要去一些她三該去的地方

III-26 大堂
人物：結城
內容：說澪有意要去留學可能是因為他的關係

III-27 保健室（一次到社後再回到校內，沒有學生的話便可。）
人物：繪里子
內容：說澪很匆忙的去了海岸

III-28 社
人物：龍藏寺
內容：說對劍之岬有興趣，另外亦得知他的住所。

III-29 大屋前
人物：老婆婆
內容：說龍藏寺還未回來

III-30 大堂
人物：美月
內容：說如同她一起去的話便可入龍藏寺的家

III-31 保健室
內容：椅上有繪里子的衣服

III-32 大屋前、庭園
人物：美月
內容：說今次帶主角進來要向龍藏寺保守秘密

III-33 井戶、土藏前、庭園、主屋、學校前（進入前請使用寶玉）
人物：美月、結城
內容：使用「繩」，在井中取得「銀幣」，之後在主屋查看壁毯。

III-34 校內任何一處
人物：美月
內容：說在校內繼續找找澪的下落

III-35 校內任何一處
人物：美月
內容：說一會在學校前會合

III-36 街/ 自宅前/ 茶室/ 高台/ 澪的家前
人物：結城
內容：有發現的話便到學校前會合

III-37 街/ 自宅前/ 茶室/ 高台/ 澪的家前
人物：結城
內容：說笑後便離開

III-38 社（進入前請使用寶玉）
人物：神奈、美月、結城
內容：調查地面時找到澪的手提包，另外亦看到有個洞穴。

分歧點 27
條件：帶美月入內（往 III-39）還是結城（III-40）

III-39
內容：二人入內查探（看別圖有關洞穴內行動表）

III-40
內容：二人入內查探（看別圖有關洞穴內行動表）

III-41 扉前
人物：美月
內容：在扉旁取得「白幣（白のメダル）」及「黑幣（黒のメダル）」

III-42 扉前
人物：美月
內容：在扉旁取得「白幣」、「黑幣」及「寶玉」

分歧點 28
條件：使用「圓盤」往 III-43／不使用「圓盤」往 III-44

III-44
內容：看來好像無變化

III-43
內容：看來好像無變化

III-45 使用「白幣」及「黑幣」來開門
內容：突然電筒熄滅，擔心再走下去有沒有事的美月或結城要主角先行。

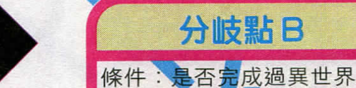
III-46 使用「白幣」及「黑幣」來開門
內容：突然電筒熄滅，認為再走下去沒事的美月先行一步。

III-47 扉內
人物：美月或結城
內容：門突然關上將二人分開

III-49 有兩道扉的房間
內容：取得「鐵之劍」

III-51 扉內
人物：美月或結城
內容：向扉使用「鐵之劍」後，美月或結城跌在一洞穴內。

ENDING 6



分歧點 B
條件：是否完成過異世界編，無的話便到 ENDING 6

III-52 地底湖、塔
人物：美月、澪
內容：使用「鐵之劍」開啟塔旁的門，之後美月被落雷擊斃。

III-50 有個石棺的房間
人物：美月
內容：開棺蓋並走進棺內的樓梯

III-48 扉內
人物：美月
內容：二人繼續入內



III-53 有石棺的房間
內容：從屍體身上最得「手提電腦（ハンディコンピュータ）」並打開石棺

III-54 地底湖、塔
人物：澪、謎之女
內容：與澪……，之後發現塔的左側有扉，於是便進去。

III-55 扉外、井戸中
內容：從扉中取得「圓盤」，之後用「銀幣」打開扉。

分岐點 29
條件：選「澪1人をいかせる」往 III-56／選「一緒に行く」往 III-57

III-56 井戸、穴中
人物：澪、神奈、結城或美月
內容：回到洞中向最初的扉進發，在穴中發覺結城或美月死去。



III-57 井戸、庭園
人物：澪
內容：逃出龍藏寺家，之後與澪交談中失去意識。

ENDING 8

ENDING 7

路線 IV——朝倉香織

IV-01 與神奈會話中使用「神奈的學生手帳」
人物：結城
內容：神奈離開後從結城處聽到神奈的傳聞

IV-02 保健室、大堂
人物：繪里子、神奈
內容：將神奈的傳聞説給繪里子

IV-03 公司
人物：女守衛
內容：正準備一些 EVENT 而忙個不停

IV-04 自宅前
人物：香織
內容：説走來向亞由美取材

分岐點 30

IV-05 二樓通道
人物：龍藏寺、美月
內容：美月想有事向主角説時，龍藏寺走來並打斷了話題。

IV-06 自宅前
人物：亞由美
內容：説今晚會夜回來，遲些會致電回來。

IV-07 大堂
內容：鐘聲響起

分岐點 31



IV-08 社
人物：豐富
內容：說最近社將會被毀壞

IV-09 公司
人物：亞由美
內容：拾起文件，從三樹艾中取得「第20頁文件」。

IV-10 天台
人物：神奈
內容：有急事立刻離開

IV-11 海岸
人物：龍藏寺
內容：說擔心工程的進展

IV-12 社
人物：神奈
內容：說沒有來過此地真好，並將花插在石上。

IV-13 海岸、保健室
人物：神奈、豐富、工人
內容：神奈勸豐富等人不要開工，之後主角將暈倒的神奈送到保健室。
(到保建室後的對處法是「全都是用查看及有順序的」：臉、制服、頭髮、手、床、大腿、短裙、臉、除下制服、底褲×2、兩腿間×2、大腿、除下白恤衫、頸鏈)

IV-14 大堂
人物：結城
內容：問有否見過澪的蹤影

IV-15 公司
人物：豐富
內容：得知在說明會中亞由美被弄得很慘

IV-16 大堂(先到海岸與工人交談後再到學校，大堂中沒有其他學生便可。)
人物：繪里子
內容：急急腳走開了

IV-17 保健室
內容：椅上放有繪里子的衣服

IV-18 學校前、街、茶室
人物：神奈、龍藏寺、香織、繪里子
內容：黃昏神奈在校門等主角，之後便送她回去，途中碰到龍藏寺。

IV-19 高級住宅
人物：神奈、北条
內容：得知神奈是獨居，之後北桑引誘神奈。

IV-20 街
內容：碰到醉鬼後取得「神奈的學生手帳」

IV-21 神奈的房間、高級住宅
人物：神奈
內容：神奈發高燒倒在床上

IV-22 客廳(進入前請使用寶玉)
內容：看到亞由美及香織出鏡，另忘記了「父親的來信」

分岐點32
——可往V-01

IV-23 海岸、自宅前
人物：香織、女守衛
內容：用「？」查看公司便可看到女守衛追著香織

分岐點33
——可往V-01

IV-24 主角房間、自宅前、高台、街
人物：香織、亞由美、北条
內容：在高台中香織說明天拿「BLUE CARD」到茶室找她

分岐點34

IV-25 高台
人物：香織
內容：四處找不到香織的蹤影，最後在公園找到她。

IV-26 與北条交談
內容：說主角不要接近神奈

IV-28 神奈的房間
人物：神奈
內容：在廚房的棚上通得神奈的相片來看，用「？」指向左方的通道可看到神奈的入浴鏡頭。
（行動指引：將所有物件均調查過後再看一次廚房上的架）

IV-27 公園、高台
人物：豐富、二人組、香織
內容：偷聽豐富等人的談話，而香織則影下情況。

IV-29 神奈的房間、公園
人物：神奈
內容：做過早餐後的神奈，在公園就頸鏈的事交談。

IV-30 客廳
內容：昨晚忘記已放下了的「父親寄來的信」再次取得

IV-31 社
人物：澪
內容：正在調查岩石

IV-32 公司
人物：香織、亞由美
內容：香織問何時才可取得「BLUE CARD」

IV-33 神奈的房間前（與海岸的工人談話後到神奈房前一次，之後離開一次後再回到神奈房間前。）
人物：北条
內容：約晚上十時於公園再見面

IV-34 學校前
人物：繪里子、龍藏寺
內容：從繪里子口中得知神奈已曾轉校十多次

IV-35 社
人物：豐富、澪
內容：從澪口中得知神奈亦將會再度退學

IV-36 客廳
內容：北条來電

IV-37 街（在大堂與學生談話後去）
人物：龍藏寺
內容：他說與別人約好見面

IV-38 高級住宅
人物：龍藏寺
內容：說確信神奈是經常掛著頸鏈的

IV-39 神奈的房間
內容：看到應該是五十年前被破壞的岩石的相

IV-40 公園
人物：神奈
內容：與小狗在一起玩

分岐點 35
——可往 V-02

IV-41 茶室
內容：找尋香織時，她曾留下口信給店員代為傳達。

IV-42 情侶酒店 1101 號房
人物：香織
內容：問有否帶「BLUE CARD」來

分岐點 36
條件：會話中有否使用「BLUE CARD」，有的話往 IV-43／ 無的話往 V-03。

IV-43 公司、公司內（進入前請使用寶玉）
人物：香織
內容：與香織……，在公司用「？」向右方樹林查看後再查看入口便可入內。



分歧點 37

IV-44 內面房間
人物：香織
內容：在投影機後面取得「寶玉」

IV-45 亞由美辦公室
人物：豐富
內容：與豐富會話中被人擊暈失去意識

ENDING 9

ENDING 10

IV-51 亞由美辦公室
內容：醒來時發覺四周也沒有人

分歧點 38

條件：是否去取「超念石」，取的話去 IV-47／不取的話去 IV-46

IV-46
內容：警報響起，用「磁卡」打開門逃走。

IV-50 亞由美辦公室
人物：亞由美
內容：說昨晚看過「父親寄來的信」

IV-47
內容：取得「超念石」，之後再說將石交給她。

分歧點 39

條件：不交給她——往 IV-48／交給她——往 IV-49

IV-48
內容：警報響起，用「磁卡」打開門逃走。

IV-49
內容：失去「超念石」，之後後面有人將主角擊暈。

路線 V——波多乃神奈

V-01 街
人物：北条
內容：說要聽有關北条的事就去找神奈

V-02 海岸
內容：沒人在

V-03
內容：說以後再沒機會見面後便逃出酒店

V-04 神奈的房間
人物：神奈
內容：在廚房的棚上通得神奈的相片來看，用「？」指向左方的通道可看到神奈的入浴鏡頭。

V-05 神奈的房間、公園
人物：神奈
內容：做過早餐後的神奈，在公園就頸鏈的事交談。

V-06 客廳
內容：昨晚忘記已放下了的「父親寄來的信」再次取得

V-07 社
人物：澪
內容：正在調查岩石

V-08 今司
人物：香織、亞由美
內容：亞由美說昨晚公司被人入侵

V-09 神奈的房間前（與海岸的工人談話後到神奈房前一次，之後離開一次後再回到神奈房間前。）
人物：北条
內容：約晚上十時於公園再見面

V-10 學校前
人物：繪里子、龍藏寺
內容：從繪里子口中得知神奈已曾轉校十多次

V-11 社
人物：豐富、澪
內容：說社在最近將會被移去

V-12 客廳
內容：北条來電





V-13 街（在大堂與學生談話後去）
人物：龍藏寺
內容：他說與別人約好見面

V-14 高級住宅
人物：北条
內容：說確信神奈是經常掛著頸鏈的

V-15 神奈的房間
內容：看到應該是五十年前被破壞的岩石的相

V-16 公園
人物：神奈
內容：與小狗在一起玩

由分岐點35／36過來

V-17 茶室、街、保健室、學校前（先到海岸後再到茶室）
人物：繪里子、香織、龍藏寺
內容：看著繪里子的煙，之後繪里子在保健室將神奈的手帳交給主角。

V-18 客廳
內容：電視新開節目中有香織出鏡

V-19 高級住宅
人物：神奈
內容：叫主角不可來這處

V-20 神奈房間
內容：北条來電

V-21 公園（進入前請使用寶玉）
人物：北条、神奈、繪里子
內容：神奈被北桑襲擊，之後主角與神奈在公園……。（找尋方位：先對任何物件查10次，之後查垃圾桶2次、畫面左上森林2次、天空3次、畫面中央樹林1次、畫面左上森林2次、畫面中央樹林1次）

分岐點40
條件：有否使用「超念石」，有的到V-22／無的到V-23。

V-22
內容：神奈的聲音越來越弱，最後呼吸也停止。

ENDING 12

V-23
內容：神奈呼吸回復正常，之後說有東西要給主角，就是「書房的鍵（書斎のカギ）」。

分岐點C
條件：是否完成異世界編，是的往神奈HAPPY END／不是往ENDING 11

ENDING 11

神奈HAPPY END

路線VI——異世界

VI-01 父親的書房
內容：使用「書房的鍵」打開扉

VI-02 父親的書房內
內容：從鐘取得寶玉，另外亦看到父親的手寫記錄。

分岐點41
條件：有否八粒寶玉在裝置上，有到VI-03／無到VI-04。

VI-03 社、洞窟
內容：聽到地上有聲音，於是便走入洞窟中。

VI-04 主角房間
內容：睡著

回到I-04

VI-05 有兩道扉的房間
內容：在房間中央的裝置輸入王的名字

ENDING 13

有關III-39至III-52之間洞窟突破方法

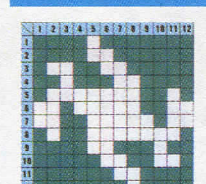
按下1→移至4，CLICK右方的坑取得「白幣」和「黑幣」→到3在2使用「黑幣」→到4在5使用「白幣」（想到ENDING 6的在使用「白幣」前要先用「圓盤」）→由4向內入，4會自動關上→到7取得「鐵之劍」→回到4使用鐵之劍→往7，按下10後8會關上→按11後9會開→12的房間可取得「手提電腦」→CLICK 13完成左右兩個LOGIC PUZZLE→開13的蓋

START

三個LOGIC PUZZLE的答案

左方

右方



兩個合體後





TEXT：KOTARO

協力：魔城城主天草四郎時貞、霸王丸



通常技空中追打限制

遊戲中的全部角色，只要利用同一招通常技在空中連續擊中對手兩次的話，這樣，對手就永遠不可以再被你使出攻擊再作追打。例如伊吹的天破（近身站立重腳），當對手中了第一下後，就會被吹飛至空中，大家雖然可以再行前些再度使用天破作空中追打，不過由於你連續用了兩次同一招通常技令對手吹飛，所以就算大家再用任何攻擊，都不可以追打了。而NECRO的NECRO UPPER（↙＋重P），亦是一樣，連續勾起對手兩次的話，就算使用超電磁STORM，都追打無望了。



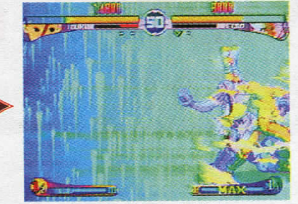
■伊吹的第二次天破吹飛攻擊對手



■對手不會出現攻擊判定



■NECRO的第二次NECRO UPPER攻擊吹飛對手



■對手亦不會出現攻擊判定

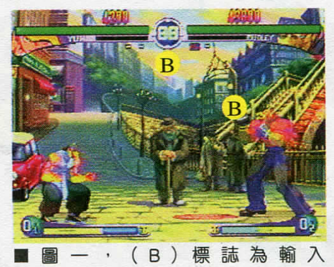
BLOCKING限制對應

在遊戲某些特定的情況下，角色被連續技攻擊或防禦硬直狀態中，在無計可施的情況能以BLOCKING突破攻擊，比方說，在上期攻略中伊吹的連續技《十》裏，當玩者被梵鐘蹴攻擊後，以破心衝作追打攻擊，而玩者除了默守被攻之外，亦可於此時輸入空中BLOCKING破解敵人狙擊。相對同樣的情況下，在上期攻略中DUDLEY的連續技《五》裏，對手被跳起攻擊擊中後，以CORKSCREW BLOW作追打攻擊，而此時玩者亦可以輸入空中BLOCKING破解敵人狙擊。與其一定會被擊中，不如嘗試作BLOCKING解圍吧！



BLOCKING入門

當遇上常常使用各種對空技和空中通常技截擊的對手，玩者可以利用這一招空中二段BLOCKING應付。如圖所示，玩者在跳向對手處進攻時，在跳躍至最高點時不妨輸入下方BLOCKING，待跳到對手的頭上亦再次輸入下方BLOCKING，若對手以空中通常技（圖二）對空，就會被你的第一次BLOCKING破解，若對手待你跳到頭頂時使用地上通常技或對空技作對空攻擊（圖三），亦會被你第二次輸入的BLOCKING而化解，這就可以不怕對手常常以對空技來令你屢攻不入啦！不過大家切記，小心某一些對空必殺技會有多段攻擊，如伊吹的風斬和DUDLEY的JET UPPER等等，BLOCKING了這些對空技的第一下後記得再輸入多一次BLOCKING指令，來以防萬一。



■圖一，（B）標誌為輸入BLOCKING位置





■圖二





■圖三

BLOCKING的秘密

有一點大家可能不知道，當BLOCKING落空後，之後是會有8／60秒再輸入BLOCKING無效。就以KEN的疾風迅雷腳為例，當BLOCKING了第1 HIT後，若大家不停將控桿拍前的話，在第2 HIT時是難以BLOCKING到的，因為只要一將控桿推前一，若是不能夠BLOCKING到的話，是不能再立即BLOCKING到的。

AIR COMBO限制

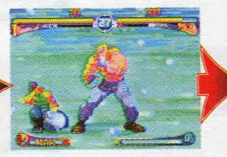
在遊戲設定中角色於空中只能作三組追打攻擊，由吹飛對手攻擊開始計算，直至三次完畢為止。然而，卻有部份角色不受AIR COMBO追打限制，如HUGO的必殺技GIANT PALM BOMBER便是，更無理的地方是即使對手氣絕暈眩，攻擊判定亦不會消失。



LEAP ATTACK連續技

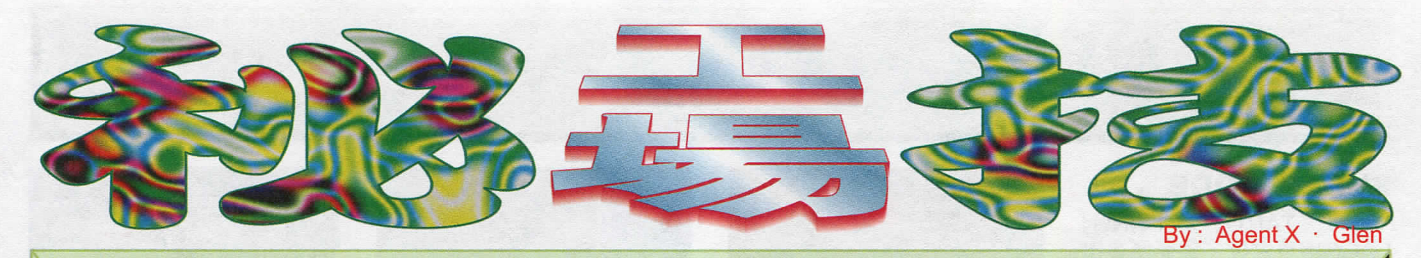
攻擊落點低、在中距離使用後，能接上不同的必殺技等攻擊。若技距離不足以追打，亦可立即使用蹲下的通常技攻擊CANCEL往必殺技等使用，就正如一般的空中攻擊一樣。











By：Agent X · Glen

1級猛料 多項技秘

遊戲：WINTER HEAT
機種：街機

鳴謝：遊戲機城 © SEGA 1997

Speed Ski

Speed Up：在滑行時，除了連按B掣外，把方向桿推著任何一方不放便可。

Forward Roll：在GO之前，輸入「↑、↓、←、→」，再按B掣起步便可。

Side Roll：在GO之前，輸入「→、←、↓、↑」，再按B掣起步便可。



■一直滾到山腳～。

Ski Jump

V Ski及Distance Up：起跳前，輸入「→、←」便可使出V Ski。而在起跳之後，連按B掣便可增加距離。

後空翻：起跳前，按A掣控制角度，再輸入「↓、↑」，在60度時放A掣便可。

花式表演：起跳前，按A掣控制角度，再輸入「←、→」，在60度時放A掣便可。



■雖然好威，但肯定Failed。

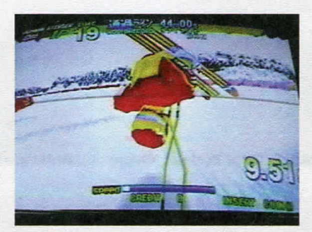
Down Hill

Speed Up：在滑行時，將方向桿推上不放便可。

原地作空翻：在滑行時，輸入「↓、↑」，再按A掣便可。

花式跳躍：當到達跳躍點時，將方向桿轉一圈，再按A掣便可。

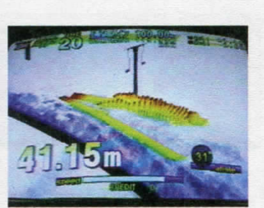
使用Discman1&2：在出現項目標題時，按START掣40次便出現Discman 1；而50次則為Discman 2。



■厲害！不過唔係在鬥快嗎？



■咁有型，小心落地。



■如此人物，有趣。

1級猛料 四架隱藏機體

遊戲：雷電 Fighter 2
機種：街機

鳴謝：遊戲機城 © 1998 SEIBU KAIHATSU

舊版Raiden mk-II β：入錢後，一直按著Shot掣來Start遊戲，在選擇戰機畫面中指向“？”，將方向桿拉右再同按Bomb掣及1P掣便可。(Shot掣要一直按著)

恐龍Miclus：和上項輸入方法相若，只是將方向桿改為拉右下便可。



■ Raiden mk-II β。



■ Miclus。

戰機Blue Javelin：和上項輸入方法相若，只是將方向桿改為拉下便可。

小靈精Fairy：入錢後，一直按著Shot及Bomb掣來Start遊戲，在選擇戰機畫面中指向“？”，將方向桿拉右下再按Bomb掣。(Bomb掣要放一放再按著)



■ Blue Javelin。



■ Fairy。

1級猛料 隱藏Extra Mission及Sound Test

遊戲：風之古洛羅亞
機種：PlayStation

© 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

Extra Mission：玩者只要能夠在之前的回合，將所有人都救出之後，便可以進入這個名為「古洛羅亞疾風大作戰」的隱藏Extra Mission了。

Sound Test：只要完成以上的Extra Mission，便可以進入這模式。



■ Extra Mission的難度頗高。



■經過重重障礙，有情人終成眷屬。



■這裡便可選擇進行Sound Test。

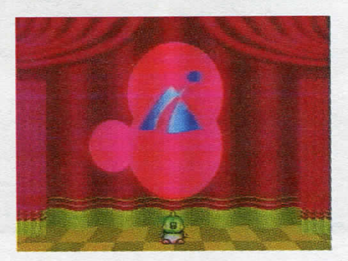


1級猛料 五大隱藏模式

遊戲：BUBBLE SYMPHONY
機種：Sega Saturn

SUPER MODE

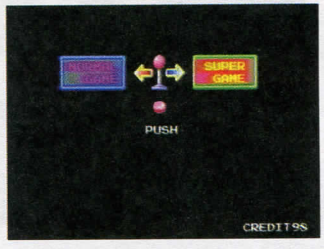
在「TAITO」及「VING」LOGO出現之後，畫面便會出現一個未開幕的舞台，玩者需要在開幕前，便輸入「↑、C、→、B、A、←、C、↓」，成功的話便會出現一個「SUPER GAME」的項目予玩者選擇。



■ 就在這時輸入指令吧。



■ 成功了，背景顏色亦會有異。



■ 可以選擇「SUPER GAME」了。

BUBBLE BOBBLE MODE

和「SUPER MODE」中所輸入的地方一樣，不過玩者這次便需要輸入以下指示：「A、B、A、B、A、B、→、C」。若成功的話，便可以玩回此遊戲的舊作《BUBBLE BOBBLE》了。

FULL POWER MODE

同樣在上項輸入的地方，輸入以下的指示：「↓、A、B、C、←、→、←、C」。若成功的話，那麼當遊戲開始時，玩者所控制的人物便會擁有最快的移動速度，以及最多吹泡數目，堪稱最強的狀態。

人間 MODE

同樣在上項輸入的地方，輸入以下的指示：「←、↓、↑、B、→、C、A、→」。若果成功的話，那麼當玩者進入選擇人物的時候，便會發現所有的角色會變為人類的姿態，十分有趣。

BOUNS 確實 MODE

同樣在上項輸入的地方，輸入以下的指示：「B、A、B、A、B、A、←、C」。若果成功的話，那麼玩者便可以進入一些平時難以進入的BOUNS STAGE，這樣玩者便可以得到很高很高的分數了。

2級勁料 多種隱藏模式

遊戲：便利店時代 2
機種：PlayStation

才剛剛推出不久的《便利店時代2》，那麼快便有多種隱藏模式介紹予大家，而各位亦只需要根據以下各項條件，便可以有五種不同的模式。當中有地圖、隱藏店員以及GAME棚等，非常有趣。

模式	條件
使用「東京」	完成遊戲最初所設定的四個MAP。
「沖繩」MAP	集齊全部共29種珍品。
隱藏店員	完成遊戲開始時的1個MAP的話，便陸續會有Jeniffer、Cesaman、Mika、Yukari及Chisato等角色出現。
「GAME 棚」	當第八間分店開幕後，便會出現。
更改店名	在Symbol Mark Edit畫面中，把游標移到決定上，按右七次、左十一次，再按○鍵便可。



■隱藏店員。



使用隱藏角色「零豪鬼」及「WARLOCK」

遊戲：CYBER BOTS
機種：PlayStation

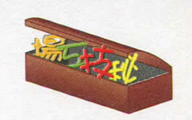
若想使用WARLOCK的話，便需要在LEVEL 4以上的情況下，使用ARIENTA、千代丸、SHADE及PRINCESS DEVILOT三人眾打爆機便可。另外，玩者只要在LEVEL 5以上，而沒有Continue下爆機，便可使用零豪鬼了。

零豪鬼

豪波動拳 (空中可)	↓↘→+ A1/A2
豪昇龍拳	→↓↘+A1/A2
Laser 波動拳	→↘↓↙←+A1/A2
龍捲斬空腳 (空中可)	↓↙←+A1/A2
滅殺豪波動拳 EX	↓↙←↓↙←+A1/A2
滅殺豪昇龍拳 EX	↓↘→↓↘→+A1/A2
瞬獄殺 EX (15 HIT)	A1、A1、→、W、B
真空龍捲斬空腳 EX	↓↙←↓↙←+W
滅殺空中 SP DRILL EX	(空中) ↓↘→↓↘→+W

WARLOCK

SAC LEAD STAIR (投技)	↓↘→+A1/A2
ASSENSION BLACK	↓↘→+W
ENERGY RAIN	手掣轉一圈 +A1/A2
FORBEATON FORCE	← (貯) →+A1/A2
IMMITATION α	←←B→→B
IMMITATION β	→A1、A2、A1←
FINAL SAC REFISE (CYBER-EX)	↓↘→↓↘→+A1/A2



3級好料 秘技工場 得意小秘技

遊戲：銀河公主傳説3
機種：Sega Saturn

© 1997 HUDSON SOFT © 1992, 1997 RED イラスト / 明貴美加

讀者來信：在Chaper 2中，只要完成極海星（ツベティ）或最暑星（アッチーヤ）的任務，當回到地球時，便會有讀者來信。

金盆壓頂：戰鬥畫面中，只要按著Z鍵攻擊，若落空的話便有一金盆從天而降。

Chapter 3轉送裝置：主要按「青、紫、赤、綠」便可通過；而按「青、紫、青」便進入隱藏部屋。



■嘩！有FANS呀～。

2級勁料 秘技工場 開始時COMBO GAGE全滿



遊戲：X-MEN VS. STREET FIGHTER
機種：Sega Saturn

X-MEM TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS,INC. ALL RIGHTS RESERVED./CAPCOM

首先玩者需要在沒有Continue的情況下，將ARCADE MODE完成；而且當中玩者最少要有3次以上使用HYPER COMBO來KO對手。之後在OPTION中，便會發現多了一個「COMBO GAGE」，只要將其設定為On便可。

3級好料 秘技工場 使用EX人物



遊戲：REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL
機種：Sega Saturn



© SNK 1997

此遊戲是可以用回舊版EX的人物，方法十分之簡單，就是在選擇人物畫面時，按著B鍵及C鍵來選人便可。而當中可以選擇為EX的人物，包括：Billy、Andy、Tung Fu Rue和Mary等，至於操作上全都可用回舊版的方法。



3級好料 秘技工場 無限資材、資金以及飛天列車

遊戲：A5
機種：PlayStation

© ARTDINK 1997

玩者只需要在標題畫面之中，先同時按「L1、L2、R1、R2」，然後改為按「△、□」，再按START進入遊戲。之後在選擇地圖畫面中，按著「L1、L2、R1、R2」，再按○鍵決定，成功的話，便會聽到一下笛聲。之後，在遊戲畫面上按START暫停，便可以用方向鍵來調節資金了。此外，若玩者在Manuel畫面中按SELECT，便可以選擇無限資材了。至於出現飛空中的列車，則只限D51型號，只要在鋪設路軌時設置懸空道路，那D51到時便會飛上空中了。

2級勁料 秘技工場 使用隱藏機體―シャーベ



遊戲：獨臂戰機
機種：PlayStation

© 1997 SQUARE

玩者可以選擇在任何難度進行遊戲，而且Continue次數不限。不過，玩者需要取得至少15個的Secret Point，完成整個遊戲之後，便可以得到該機體。此機最大的特色，就是沒有了GUNPOT的機能，反而使用傳統Power-Up，十分特別。



3級好料 秘技工場 隱藏TRAINING MODE

遊戲：COTTON 2
機種：Sega Saturn

© SUCCESS 1991, 1997

在遊戲的標題畫面中，把游標指向OPTION一項，先同時按著「X、Y、Z」三個鍵不放，之後再順序按著「A、B、C」不放進入。成功的話，返回標題畫面中便會多了一項TRAINING MODE，讓玩者進入來練習練習，十分方便。



3級好料 秘技工場 增加Continue次數



提供者：蘇建成

遊戲：格鬥之熱血高校
機種：Sega Saturn

© 高橋ヒロシ（秋田書店「月刊少年チャンピオン」）/ Athena 1997

遊戲開始時，原本只有五次的Continue，不過現在有一個非常單簡的方法，可以將Continue的次數增加到九次。至於方法就是：在標題畫面上，按L鍵及R鍵便可增加一次，如此重覆之下，便可以輕易增加至九次了。



2級勁料 秘技工場 考腳法，贈你1000大元！

提供者：黎永業

遊戲：ROCKMAN DASH
機種：PlayStation

© APCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

當ROCKMAN第一次進入商店街的後，身旁會放置了一個垃圾桶，而在附近地上會有一個空汽水罐。這時玩者只要將汽水罐踢進麵包店裡，之後向老闆娘説話後便會獲得1000元；而且玩者是可以不斷的重復，要錢買ITEM時就非常方便。



無責任讀者擂台

次世代機的「一哥」——PlayStation

PlayStation 和SATURN之間的比賽可説是已經有了結果。結果PlayStation以贏「九條街」姿態勝出了！但是「勢估唔到」，在途中，N64以任天堂至新至勁的遊戲機姿態殺出了！雖然N64遲了推出足足一整年，但它很頑強，堅持要和PlayStation周旋到底，可見它的鬥志十分旺盛哩！

SATURN有見及此，清楚知道今次是一個給它「咸魚翻生」的好機會，因此便決定加入戰團。但畢竟SQUARE加入了PlayStation，且幫助它推出了無人不曉的《FF系列》。其實每一部次世代機也有它們自己不同類型的代表作，現在就有本人為大家作一個介紹。先是動作遊戲，PlayStation有大受歡迎的《盜墓者》，SATURN有《NIGHTS》；而N64有《爆BOMBERMAN》，看來在動作遊戲中，PlayStation稍勝一籌！跟著是冒險遊戲，PlayStation的代表作就是《生化危機》；SS有《ENEMY ZERO》；而N64就沒有甚麼特別之作！從恐怖性到畫面和配樂，PlayStation的《生化危機》可説是贏盡了其他GAME（包括PlayStation的GAME）。輪到RPG了，PlayStation的極佳之作《FF VII》和SATURN的《夢幻模擬戰III》可説是勢均力敵！！跟著就是格鬥種類，PlayStation擁有《鐵拳系列》；而SATURN有《拳皇系列》；N64最近也推出了頗受歡迎的《全日本摔角64》，但是相信SATURN的《拳皇系列》才是最佳的格鬥，因為大家都知道SATURN的2D格鬥比PlayStation和新的3D格鬥好玩一點（只是個人意見）。跟著是賽車種類，PlayStation的《F. 1》，SATURN的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》和N64的《一級方程式64》各有特色，可謂打成平手。跟著是運動遊戲，PlayStation大作《實況WINNING ELEVEN 97》；SATURN的代表作是由街機移植到SATURN的《十項全能》；而N64也有《實況足球3》，所以在運動遊戲中，三部機也各有千秋。最後是模擬類別有PlayStation戀愛模擬遊戲《NOEL》；SATURN有《超級機械人大戰F》；而N64就沒有甚麼代表作了！！當然SATURN的《超級機械人大戰F》是比PlayStation的《NOEL》好玩（當然又是個人意見）。

綜合來説，其實SATURN和N64都備有潛力去取代PlayStation的「一哥位置」的。SATURN輸蝕在太少GAME；N64輸在遲推出。因此，PlayStation此終是現在的「一哥」！

(以上只屬個人意見，如眾讀者有不滿，請見諒！)

長期讀者
黑超殺手上

***以上純屬讀者個人意見，並不代表本誌立場**

米奇、阿三

回港已有一月，兩位身體好嗎？

近來兩部遊戲機亦有大量新作推出，你們有把他們一攻略嗎？

SATURN的X MEN加了4M RAM CARD真的LOAD得十分暢順，希望快些把SUPER HERO對街霸移植便好了。説起CAPCOM，在日本時我和米高（另一位幸運讀者）到機鋪打機，看見了SF III 2ND IMPACT，於是便挑人機，怎料給人整治得很慘啊。說到挑機，昨日和友人於CYBER CITY玩SF III時，當我打至第三隻時，有人挑機，輸了俾我，於是佢再跟機，竟然連跟四鋪，有空機都唔玩，我發覺他的「怨念」很強，不好意思再勝，於是便輸給他。在香港，人們跟機跟多幾鋪都輸的話便會發爛渣，所以我都有的驚！驚俾人打呀！

另外SATURN的皇牌RPG《GRANDIA》亦已推出了，你覺得好玩嗎？本人因為把SATURN借予友人，所以買回來未玩過。還有《創造球會2》，攻略好像是阿三做的，是嗎？希望快些有所有球員能力表吧！説會遊戲本身，真的好正呀！畫面正，系統正，最正可以自創球員，我砌了很久，砌了個超人派而且好努力的球員，實力已經係日本頂級，米高的那隊更利害，十八連勝，強到第六年已經三次總冠軍，自創的球員又MVP，又有得點王，重入成四五十粒，個六角型可以同飛翼比呀！仲有呀！你地知唔知有陣時比賽嘅時候，D勁嘅球員可以出「超必」㗎！呢樣嘢好似冇GAME書講過，好勁㗎！我個原創球員帶緊波，跟住畫面一閃，跟住佢就一個扭五個，大腳射入。米高個射手係半場射FREE KICK，畫面一閃，個波一西再西射入龍，好勁㗎。





PlayStation方面，《FRONT MISSION ALTERNATIVE》已出，但我搵唔到水貨，所以唔買住，《Z高達》買了行貨，究竟點樣先可以新類型人1000%呀，又要防守，又要快攻邊可能㗎！《風之古洛羅亞（クロノア）》畫面不錯，十分可愛，可惜玩法過份老土，我玩一版已經好悶，最正都係《電車GO》連手製，真係好好玩，尤其係「京濱東北線」呀！但係我成日都泊錯位，有時諗住掂嘅時候，就會衝出成20米，不過有時都攞PERFECT，仲有得玩合體，不過我就唔知點玩搞到發生嚴重交通意外！

最後是對GAME PLUS及GAME PLAYERS的意見，GAME PLUS既是遊戲與資訊並重，所以希望有更多有關娛樂的資訊，另外GAME PLUS是週刊，應該以介紹新GAME為重點，希望能夠改善新GAME的報導，要更加詳盡，不要一幅圖，幾隻字咁兒嬉，至於GAME PLAYERS當然是著重攻略，希望有更詳盡攻略，期望你們精彩的《創造球會2》及《GRANDIA》的攻略。

祝身體健康，聖誕快樂
讀者彭文政一九九七年十二月二十日

PS的相影得都唔錢呀，尤期係D靚女。

教主話：還記得本誌62期報道的「PlayStation CLUB FESTIVAL '97-'97」嗎？彭文政和米高就是兩位有幸出席的參觀者。阿三話：好多謝你對《創造球會2》嘅意見唔。



我係一個好鐘意玩GAME嘅人，自己擁有一部PlayStation機，對於PlayStation嘅GAME都十分滿意，例如《SAGA外傳》和《TOBAL 2》等，都是一些很正嘅GAME。

但數到正GAME，就令我想起當年超任的正GAME，十分值得回味，如初出道時的《撒爾達傳説》，《熱血硬派》，《亞雷沙》等我都特別喜愛，《撒爾達》是一隻好正的ARPG，雖然超任中的《聖劍傳説》和他有得FIGHT，但我比較喜歡《撒》容易控制而叫人拍案叫絕的困難玩法，是超任絕頂之作。在ARPG中，《熱血》我喜歡他可以在街上四處打交，而且背景是圍繞日本的街道，又可以搭地鐵(可以死)，如果未玩過係唔知點正，絕對唔同普通街頭打鬥；講到SLG，《足球小將》和《幽遊白書》就別樹一格，不過《足球小將》就一蟹不如一蟹，越嚟越差。而RPG種類當中，我就話《龍珠》《勇者鬥惡龍 V》同《BREATH OF FIRE》最正，雖然《勇者V》GAME中日文比較煩多，但當你上手後就不能停下，愛上了他，當中你能招覽敵對的怪獸才是最正斗，忘記了還有姊妹作的《肥仔大冒險》(トルネコの大冒險~不思議のダンション~)也相當不錯。講到唔係咁多人玩嘅戰棋《SD高達X》就相當正，佢唔單止係一隻戰棋GAME，仲係一隻ACTION嘅打鬥GAME，玩者可以布好晒個陣勢先以ACTION形式打鬥，直至輸晒為止，不過超任此GAME不夠任天堂好，玩過就知(不是畫面質素)，最差就係PlayStation仲差過超任，只著重畫面，唉！唉！最後是SPORT GAME，如果你係一個鐘意足球GAME嘅GAME迷，就一定要識《實況足球》，是一隻PERFECT嘅足球，如果你未玩過就一定唔係足球GAME嘅FANS。

相信玩過上述GAMES嘅GAME迷也有共鳴，玩GAMES唔係一定要的畫面靚就好玩，不過最好便係兩樣都有齊，越出越多正GAMES，最終係GAME迷得益，千祈唔好唔記得D舊GAMES，D舊GAME先至係部機嘅至正，起碼無咁求其。

祝蒸蒸日上

小手





正當編輯部仝人在這個普世歡騰的聖誕期間埋頭苦幹的時候，收到讀者竹日未子的聖誕卡，頓時忘記了遊戲的SAVE放了在那裡，結果…。本教主仍未明白「GPR」的含意，看來要收看下集大結局才有分曉。(教主謹代表遊戲誌、遊樂誌眾編輯致謝。祝大家MERRY CHRISTMAS & HAPPY NEW YEAR，老土嗎？)

佳作獎

SWATTY
BY影嵐(F／18)



很有少女漫畫味的SWATTY，不知影嵐有沒有玩過《CAN CAN BUNNY》系列呢？希望更能突出仙女的形象。

優秀作品

藍髮少女
BY貝美儀(F／17)



寫實版的美少女，用色柔和，整體線條優美。希望長髮能更自然地飄舞，嘗試用比較強列的膚色對比。(寄畫來最好用公文袋袋好，內加硬卡紙保護畫紙)



一九九七年十一月十四日
BONUS STAGE：G.P.讀後感(可以不刊登)

我覺得貴刊是一本很棒的GAME書，無論在新GAME介紹或攻略一族都做得很好(只是有些GAME不知為何半途中斷)我最佩服的是那幾位攻略一族的前輩，他們寫攻略那種不遺餘力的精神，真讓我佩服不以。我覺得貴刊須改進的地方是每個單元的分配，某個單元分配得過多會造成讀者的不滿。希望G.P.下次做得更好。

下回有機會再來信給您，さよなら！
來自大馬的讀者
イカリ　シンジ



電視遊戲危害健康？

由《POCKET MONSTER》事件帶出的問題

自從在日本發生了《POCKET MONSTER》事件之後，很多人士開始注意到電視所發出的強光，是會對某些人士產生不良的影響，尤其是年紀較輕的小朋友。由於他們對強光的反應較為敏感，所以在《POCKET MONSTER》事件中，大部份需要入院接受觀察或治療的，都是小朋友。雖然這次的事件可以說是一件意外，不過由這所引發的問題，又似乎並非只能以個別事件來看待那麼簡單。因為大家又開始關注到現今的遊戲機，會否同樣做出如《POCKET MONSTER》中的強光效果，而引致出現相似的意外呢？

肯定的是，現今的次世代遊戲機，其機能以至畫面效果都做得越來越好。若果以此作為出發點的話，有部份人便會認為現今的遊戲，似乎過份追求觀能上的刺激，而忽視了人本身能否承受這個重要課題。此外，有很多玩者都沒有注意過遊戲說明書中的警告字眼，結果出現了一些日日廢寢忘餐，終日埋首於電視螢幕前的遊戲機沉溺者。或許大家還會記得在不久之前，香港有一位少年就是因過份沉迷於電腦遊戲，甚至通宵達旦不眠不休都要繼續下去，結果出現了突發性羊癇症的病徵，最後需要入院觀察而成為大新聞。這樣，我們會不禁有一個重大的疑慮：究竟遊戲機會否如香煙般，危害身體健康的呢？

惟單就以上的論述來看，我們實不需要過份悲觀。因為若果說現今的遊戲過份強調視覺效果的話，反過來說便是因我們這班消費者同樣強調遊戲的視覺效果；故此，如果我們將注意力轉移於重視遊戲的內涵上的話，相信各遊戲製造商便會跟隨大潮流來走。就此來說，消費者及製造商之間實存在著一種互動的關係，並非之前所講的單向性模式。此外，或許很多人仍然未曾真正認識到，玩電子遊戲只是其中一項的娛樂活動，而我們絕對不能夠將其本末倒置，否則電子遊戲機便會失去其存在的真正意義以及價值。最後，便是有關自律的問題，的確過份沉迷於遊戲機的話，是會對身心帶來不良的影響；但這同樣亦提供了一個培養小朋友自律的好機會，我們是不能夠忽略的。

總括來說，很多人都會非常關注遊戲機會否危害健康，不過筆者則認為這和提出科技會否危害人類等問題相差不多，同樣都會出現兩方各執一詞的意見。至於筆者就認為，這類問題的答案事實上完全掌握在我們的手上。因為科技和遊戲機等本身，其實並沒有任何道德含意，只有當我們在使用及演繹時，才會有所謂的好與壞、錯或對。（AGENT X）

玩物「養志」、適可而止

有朋友曾經問我：「打機有甚麼益處？」在下一向提倡一個論點——「玩GAME是為尋開心」，最終目的都是讓當下的一刻得到快樂的感覺。當然，過份沉迷永遠都是壞事情，例如睡得太少，身體會虛弱；睡得太多，身體會懶惰。但只針對打機而言，又似乎忽略了遊戲機好的一面，眼界未免窄了點。

學玩任何遊戲其實都有其一定學問，不論格鬥、動作、模擬、RPG、還是方塊GAME，最先決要鍛練的是「專注力」、還要「有規有矩」按步就班、「有系統地思考」問題、控制眼睛一望令身體能作出「即時反應」、對不同情況「適時應變」、失敗了懂得從「錯誤中學習」檢討、「再接再厲」再挑戰、最終得到勝利……以上全是從打機中得來學習經歷。但從另一角度來看，「專注力」、「有規有矩」、「有系統地思考」、「即時反應」、「適時應變」、「錯誤中學習」、「再接再厲」等通通都是應付工作、生活上困難的必要因素，都是需要時間培養。而打機絕對是個頗佳的學習途徑，不要小覷其玩物養志的影響力。

其實回想最近發生的《POCKET MONSTER》事件，醫學家指出，出現不適原因是因觀看卡通片時因「過份投入」才被突然閃出的強光令腦部作出異常反應。間接亦帶出了一個事實：「養志」是好事，但沉迷「養志」反變了壞事，凡事理應「適可而止」，才是最有意思。（阿三）

電視遊戲危害健康？？？？

首先聲明，本人對此題目其實完全不感興趣，因為ABO是永遠保持中立的人。不過想深一層，即使有人証明打機危害健康，難道我會就此放棄打機嗎？這樣危險的話題，還是不要想比較好。講開早前的《POCKET MONSTER》事件……當中的「口袋小魔怪」真是奇妙的生物，能發射死光實在是太犀利啦！ABO都想養番隻。（ABO）

PS.可惡的教主見唔夠字數就迫ABO寫什麼「電視遊戲危害健康？」，ABO就偏偏寫唔夠字數，看他怎樣交貨！仲有，教主講說話無句真，大家千祈唔好信佢入教呀！

大家想親身體驗打機對自己的益處嗎？

見到兩位編輯一題兩寫（ABO唔算），話題都不若而同的拉到《POCKET MONSTER》身上，本教主有感而發，想寫一寫打機對個人生理與及心理的問題。首先本教主以打機為業，就知道打機第一個好處就係賺錢（有幾多錢就唔好問，總之就哈哈哈哈啦！），咁打機嘅話唔通部機會放錢入你袋？就梗唔係啦！事關打機打着隻格鬥嘅，就可以學識格鬥技，強身健體；射擊遊戲可以訓練即時反應；電子小說可以學寫小說；戀愛模擬可以學識花言巧語；方塊遊戲可以鍛練根性；RPG可以學識野外求生之道；打中文GAME學中文、英文GAME學英文、日文GAME學日文……。有咁多好處你話係咪有益身心先！？真係信不信由你，你睇GPM編寫話就知啦，咱們日日打機多過食飯，又唔見有人羊癇症發作，又暈又嘔，最多都係用文字發洩內心情緒，寫完就無事，這也不差嘛。說回《POCKET MONSTER》這套卡通，只不過是運用遊戲機角色演釋動畫人物的卡通片，本質上與遊戲機和看電視都無直接關係，罪魁禍首其實是那些問題畫面，如長時間紅藍光線快速交替轉換。本教主認為最該反省的是動畫制作，尤其是搞特別效果的那班人。如果大家還認為打機百害而無一利，可以入GPM親嘗當編輯的滋味，打機唔駛俾錢之餘，仲包保搞到你晚晚唔捨得走。（本世紀最偉大，探求真理、解你懊惱的教主）

電視遊戲信箱

黑手有話說

各位呢個聖誕過成點呀？RPG迷有《GRANDIA》、《SHINING FORCE III》等大作，球迷有《創造球會2》、格鬥迷有《月華之劍士》同《私立JUSTICE學園》、就連唔多識玩機嘅朋友都有隻《PARAPPA THE RAPPER》玩下……相信都過得幾開心啦！不過黑手就仍然形單隻影(手？)……嗚嗚……

本書唔係我哋㗎！

1.我想問TAZ點解？
2.約上個月出版的機械人大戰攻略(38元有金手指個本呢)我不明白金手指個PART的金手指點揿，EG：在81頁的「增加新機體102014(82)XXXX(A)
102014(84)4002(B)我想問一部新機體是不是要2組金手指，而(82)、(84)之後是不是(86)...(98)之後又點揿呢，WHY會有4002呢，而XXXX是不是一定是4002呢！」
是不是每組金手指的(B)的最後4個字係咪一定係4002，唔該同我向有關方面反映。還有交換....人物和加強...威力唔該曬。
3.在G.P.62期第146頁的Q9無多無少即係幾多？
4.怎樣的武器才算射擊？因為可計算攻擊力時要計格鬥或射擊。
黑手大哥，我覺得你加設這個專欄非常好，如果這雜誌更口語化，相信銷量越來越好？

XXX上

XXX：

黑手考慮登唔登呢封信都考慮咗好耐，因為就如題所示，你指嗰本書不但唔係我哋嘅出品，重係老反書，不過為以正視聽都係要回應一下。

1.TAZ是澳洲塔斯曼尼亞群島上一種傳說中的生物——袋狼，外貌跟《古惑狼》差不多。
2.由於閣下購買的並非本公司出品，而是未經授權的翻版刊物，所以恕黑手不能回答有關問題，抱歉。
3.無多無少＝無修正＝100%；明白了沒有？
4.在選擇武器時，武器名字前會有一符號，「拳頭」便是格鬥，「瞄準鏡」便是射擊。

不過有人話黑手答信成日「口語」化好無禮貌喎……

幕後黑手

紅葉處處飄……

GAME PLAYER：

我係你的忠實讀者，由大約35期開始，我就有每期追，之後為了方便，我就決定訂閱。

貴刊的訂閱服務的確很正，因為＄35再加郵費＄19都係＄54一本，我在加拿大要＄94蚊港幣一本。

雖然價錢很理想，不過經常寄失，我MISS了＃40，48，49，50，57，雖然寄失呢的嘢很難避免，但係都希望貴刊想的法子。

貴刊的攻略很正！

FROM
OMAS H.
有訂閱貴刊的加拿大忠實讀者

OMAS H.：

很多謝你的支持與諒解，有關寄失的問題，我們也很無奈，抱歉。攻略方面，很多謝你的讚賞，我們會繼續努力的。

幕後黑手

好多日文……

HI，WATERドラゴン：

我是貴刊的忠實讀者，今次是生平第一次來信，希望閣下能解答本人的疑問。

1.在FINAL FASTASY 7 INTERNATIONAL版中，要如何得到KALM村中的三樣寶物？
2.在CHRISTMAS NIGHTS中要如何能100％看到ENDING？
3.THUNDER FORCE V中怎樣可以得到FREE PLAY MODE？
4.貴刊能否定期贈送GAME的海報，自20期後貴刊便很少贈送海報。
5.可否列出SFC的麼裝機神的分歧路線，因為我無法到達「邪神降臨」的那一關，非常之多謝。
6.可否向遊戲誌尊賣店購買全套的新世紀EVANGELION的VCD，如果可以要如何訂購，價格是多少？
7.請問我畫的田田田值多少分？

祝：GPM全體工作人身體健康，銷量繼續上升。
どもありがとう
ゲームプレイヤー がんばれ！

FROM：
來自大馬的讀者
イカリ シンジ

來自大馬的讀者
イカリ シンジ：

很多謝你的來信，閣下的畫和對本刊的感想已轉交「懊惱game你教」，希望你不會介意吧！

1.三件ITEM分別位於民居二樓，畫面深處的塔和宿屋二樓，但不是調查一次就可以拿到的，其中一件更要反複調查五次之多。
2.咦？CHRISTMAS NIGHTS只有一個ENDING而已，那來100%呢？不知你是否指集齊咭？如是的話，只有用不同難度玩多幾次，別無它法。
3.「爆」完一次機(CLEAR)後就有。另外這遊戲每過三小時便會增加一次CONTINUE機會，如果長期開着最多可增至99次CONTINUE機會。(可試試校鐘，但不一定可行)
4.很多謝你的意見，已轉交編輯部考慮。
5.全分岐表就不可以了，就為你登出能進入最終面的選項吧！

條件　選項
一.第一章時進入「ライバル」(競爭對手)一版　在「地上で」CLEAR後選往東走
二.第二章時進入「さすらいのプレシア」(流浪的普莉西雅)一版，開始時選「だめだ,…」(不行……)
三.「流浪的普莉西雅」一版中將敵兵全滅，注意留下一機會自動進入另一版，所以要用MAP兵器，開始時選「そうかいっ,ならカつくでっ！！」(那只有動武了！！)

如果你跟着玩的一版是「バゴニアの闇」(巴剛尼亞的黑暗)的話，這樣最後便能進入「邪神降臨」最終面。

6.這個就只有說句抱歉了……
7.個人意見：8分吧(以10分滿分)

幕後黑手代答

多謝寶貴意見……

WATER DRAGON先生：

你好！我係GAME PLAYERS嘅忠實讀者，亦係一個愛GAME多過愛女人嘅人，希望可以先一步得到你地解答意見，以後會以忠誠嘅購買同閱讀以表謝意，THANK YOU！！

第一、本人甚為欣賞GAME PLAYERS嘅篇幅但間中感到書本ACT同FIG太大篇幅，令一些SLG或RPG攻略減慢，本人已經試過有好幾隻RPG或SLG快過攻略完成，有時又怕會BAD ENDING而等待著書嘅出版，心感乏味，尤其是拳王等之街機攻略，每期之篇幅浪費太多紙張（不要見怪），本人可能是最欣賞RPG等攻略，但這些是地本書最出色的賣點希望可以盡發揮GAME PLAYERS所長！！(説話可能過份了）你知啦？買開GAME PLAYERS，就唔想買其他書，因為我係珍藏形式購買㗎？

第二、香港生活步伐可能太快，所以有時RPG GAME儲LEVER係好辛苦，有一輪GAME PLAYERS刊登金手指密碼，吸引我買了張ACTION REPLAY！但好可惜咁，出了幾期就中斷了？本人認為商業問題左右太大，但這數期中會是「一止中的」唔會好似某某月刊咁「今期出少少，下期出少少」同一隻遊戲而分開三、四期刊，希望GAME PLAYERS可以解決呢個商業問題，而繼續百無禁忌咁出金手指密碼，相信會增加讀者同銷售量，我等你地嘅好消息！！(不過若果……真係唔得，可唔可以介紹咗邊本好嘅密碼書呢！）

第三、本人覺得如果可以劃出一個女性專欄是一個好好的買點，男女平時，有好多女仔以經多接觸GAMES遊戲不過往往買的適合自己玩嘅就束手無策，而男性幫自己女朋友又唔知點入手，你係男人都知女仔愛簡單家嗎，我地又唔留意呢的GAMES，所以佢自己睇書好過啦！呵！諗諗佢丫！！

第四、我成日聽的FRIENDS講邊本有拉頁海報，呢本個本咁，不過GAME PLAYERS就冇乜聽過，其實如果期期最後倨頁紙係雙拉頁海報，就真係真係完美喇！

第五、希望攻略同秘技可以同期刊出，可是有時成隻GAME 玩完先至出秘技，攪到要重頭開始！好費時嘛！！好喇，下次再寫過上㗎！！

祝GAME PLAYERS銷量節節上升！！

有上冇落！！

百份百 JOE 筆 97

百份百JOE

一.其實導致攻略減慢的最主要原因往往是由於日本有關方面的限制，而非版位所限。此外各人有各人的喜好，有些讀者需要那些攻略也説不定。不過還是很

多謝你的意見。

二.予欲無言矣。

三.點子不錯，已轉交編輯部考慮。

四.多謝你的意見，已轉交編輯部考慮。

五.現在已儘量如此，但由於秘技的發現需時，多半已是攻略或介紹後的事了。

幕後黑手代答

幕後黑手先生：

本人是第一次來信，希望能因答我的問題。

1.PLAY STATION的THE TOWER裡，有沒有大量增加金錢的秘技或金手指密碼？

2.請問現在購買SS機，值不值得買？

3.PlayStation會否出新機？

4.玩PS時，在進行遊戲中時，把主機的蓋打開，會否壞機？

5.為什麼S.S.玩某些遊戲時要用指定的RAM卡，而PlayStation不要呢？(例如拳皇96)

6.請問PlayStation專用電視，有什麼用處？能否看香港的電視？價錢如何？

7.S.S.的128BIT機，能否玩舊GAME呢？

8.請問V. SATURN，SEGA SATURN和HI SATURN三種機那一種比較好？

金田笠上

金田笠

1.手頭上並沒有PlayStation版的秘技，抱歉。

2.值不值得買視乎你有多少遊戲想玩而定。由於沒有在短期內減價的消息，所以應是沒有問題的。

3.沒有有關消息，相信短期內不會。一有消息定當立即報導。

4.如果不是將轉動中的CD用手強行煞停的話應是沒有問題的，但沒有必要常常這樣做吧？

5.因為機能所限，為了有更佳凡的移植效果，減少讀碟時間和次數，便出現了這種方法。PlayStation沒有是因為記憶系統和主機的構造不同所致，而需要與否只是軟件商的決定。

6.不知你指的是那一部？不過有一部附有PlayStation直入插頭的電視是不能對應香港的電視頻道的(即是不能用來看電視節目)，如是那部的話我想沒有甚麼理由要買它；但如果你是指另一部（行貨)，附有AV MULTI輸入的就可以看電視節目，價錢大約六千餘……你可以到一些大型電器店看看。

7.傳聞説可以，但未經証實，而且可能性並不高。

8.除非閣下使用數以十萬計的視聽器材和音響設備，否則在畫面效果和音質上是沒有分別的。

幕後黑手

奇蹟包括甚麼？

幕後黑手先生：

我已是第二次來信了，我第一次來信時我覺得答得很好，希望你可以再次刊登我的信。

1.請問SATURN有沒有一隻GAME是有成隊籃球隊呢？

2.請問普通的SATURN和HI-SATURN除了可看VCD之外，我甚麼分別？

3.SATURN有甚麼RPG GAME好玩，新舊也可？

4.A RPG和S RPG是什麼？

5.請問你們報道有一隻三合一的GAME是買機送的，那可不可以獨立買？

6.SATURN有什麼光線槍是對應全部SATURN槍GAME？

7.聽説在旺角有一些線是可以將PLAY STATION的手制用在SATURN上，又可以將SATURN的手制用在PLAY STATION是不是真的。

8.請問機械人大戰　的精神是不是有奇蹟，而奇蹟又包括甚麼？

9.你們可不可以報多些SATURN GAME因為你們太多數是報PlayStation GAME，我覺得你們GAME PLAYERS第五十四期，數盡也是差不多十隻。

説完了真開心

超級機械人大戰迷上

超級機械人大戰迷

1.暫時還沒有。

2.底板和內部構造有點不同，但性能沒有大分別。

3.《GRANDIA》、《SHINING FORCE III》和《DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS》都可說是數一數二的RPG大作了吧？

4.A RPG＝ACTION ROLE PLAYING GAME動作式角色扮演遊戲。S RPG＝戰術／模擬式角色扮演遊戲

5.可能會有人將之分開來賣，但不敢肯定。

6.當然是原裝的《VIRTUAL-GUN》啦！

7.那些是非授權產品來的。

8.在《第四次》、《S》中有，《F》未有。效果是：超根性＋氣合×2＋加速＋閃避＋必中＋魂＋幸運。

9.很多謝你的意見，但是SS的GAME數量不到PlayStation的一半……

幕後黑手



文：ZAC

新年快樂呀大家～～～～～～～～～

新・武器格鬥GAME＝SOUL EDGE 3？！



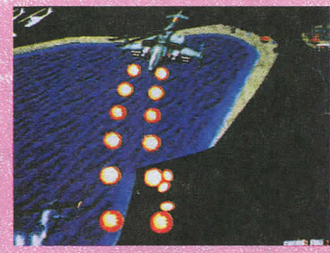
■呢個就係「新・武器格鬥GAME」嘅開發中畫面

唔知大家知唔知呢個NAMCO正在開發一隻新嘅「新・武器格鬥GAME（暫名）」？開頭，小弟以為呢個係新系列，但係後來佢哋香港個代理同小弟講，話呢隻GAME其實就係《SOUL EDGE 3》。乜《SOUL EDGE》出咗第二集咩？唔知大家記唔記得舊年出咗隻《SOUL EDGE VER.2》？呢隻咪就係《SOUL EDGE 2》囉！之但係，據日本方面嘅發表，開發者話雖然隻GAME入面會有返《SOUL EDGE》入面嘅人物，但呢隻GAME就唔會用返《SOUL EDGE》呢個名。咁即係點？邊個先啱？到時公布個名咪知囉！另外，SQUARE同佢哋開發嘅格鬥GAME《EHRGEIZ》，就已經開發咗60%～70%，預計喺98年3月左右推出。上個月，佢哋仲攞咗塊SAMPLE嚟香港做最後測試，小弟都有幸去試過，隻GAME實在太正嘞，但係個系統就同其他格鬥GAME完全同，相信推出之後各機友都要返一段時間去學習嘞。

幕後黑手就係學生會會長！！

大家有冇玩CAPCOM隻《私立JUSTICE學園》呀？爆咗機未？小弟就同班機友們研究咗一排，發現咗一啲嘢。首先如果閣下喺第一次見到JUSTICE學園校長（好大件，成隻大灰熊咁樣嗰個）嘅時候如果打贏咗佢（輸咗唔會GAME OVER），跟住就會即刻進入最後嗰版，打完就爆機，都咪話唔攞命。另外，如果大家只係打完校長就爆機嘅話，咁嗰個就唔係真爆機。真正嘅爆機就係要打敗埋幕後嘅黑手，即係學生會會長HYO（手持長劍嘅）先至會出現。至於見到學生會會長嘅方法，雖然未經官方証實，但係都有九成把握：一鋪過，唔續關，不停以「二人合體超必」打死對方（越多越好），同埋用最少要用一次「二人合體超必」打敗埋校長就可以見到學生會會長嘞。另外，據知如果塊版裝咗上機殼超過兩個星期之後，大家玩嘅時候係可以搵唔同學校嘅人亂搭都得，但係就冇咗故事。出書嘅時候大約就夠兩個星期，大家不妨去各機鋪吸吸。

好多飛機呀！！



■《ZERO GUNNER》嘅畫面

呢排嚟咗一堆飛機GAME，唔知大家鍾意玩邊隻呢？小弟就好睇好隻《雷電FIGHTERS 2》同埋《BATRIDER》。據《雷電FIGHTERS 2》嘅代理人透露，原來呢隻GAME如果係較咗HARD LEVEL，而玩者又不停玩儲炮攻擊，咁嗰局嘅難度仲會自動再提高……唔係咁攞命呀嘛……而且呢隻GAME入面仲有隱藏機，詳情請睇秘技欄（廣告啊）。有啲機友仲話呢隻GAME計埋隱藏機總共有成18架機用……唔係咁誇呀？至於《BATRIDER》，上次就講過啦，今期我哋嘅街機版都有講（又係廣告啊）。另外，彩嘅第一隻立體飛機GAME《ZERO GUNNER》，日本方面就已經出咗，香港應該差唔多有得玩，大家等多一陣添先啦。

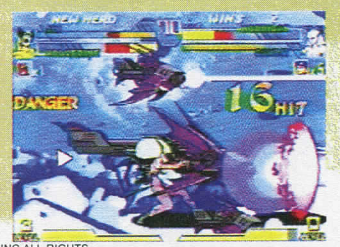
唔係剩係日本先至有GAME出㗎！

呢排有機友話冇乜GAME玩。咁又係，日本方面呢兩個月又真係好似比較少GAME出，但係外國GAME反而又多咗喎。好似話我哋今期都有介紹嘅《特警判官》（也是廣告啊），呢隻係美國GAME，造得算唔錯，而且難度又唔低，玩開鎗GAME嘅機友可以挑戰吓佢，包你一試難[忘……而另一隻外國GAME係韓國嘢，叫做《鋼鐵要塞》，玩嘅就係十幾年前好興嘅「坦克車保住鷹形基地」。睇落去冇嘢，但係玩落你就會發覺自己輕敵……如果閣下覺得近排冇乜GAME玩，不妨玩吓呢啲「來路嘢」啦。

■《鋼鐵要塞》呀！

臨時加料！！

CAPCOM隻新作《MARVEL VS CAPCOM～CLASH OF HEROES～》已經有料到，本誌今期亦都有詳細嘅介紹，HAJIME少尉執筆，大家唔好錯過呀（仲係廣告啊）！！



■MORRIGAN嘅新超必

鳴謝：遊戲機城提供拍攝場地／THE METROTAINMENT NETWORK

TEXT：KOTARO

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

在開始今次話題之前，先要補遺上回一點。在《SUPER STREET FIGHTER II X》中，製造商CAPCOM初首次引入隱藏角色——豪鬼作亂入者挑戰，雖然隱藏人物在當時來說已並非新意，但由於其實力相當頗強，所以個人武功及背景，均受到一定的注目，成功建立一位深入民心的隱藏人物，亦對日後該系列及同廠的格鬥遊戲有着重大影響。

傳統格鬥遊戲的衝擊

在《SUPER STREET FIGHTER II X》後，CAPCOM隨即便着手開發新TITLE的格鬥遊戲《VAMPIRE》，而在發表製作期間時，CAPCOM已透露有意將其成為另一格鬥遊戲系列，更誇下海口預定每年推出新的改良版本。

然而事實証明，《VAMPIRE》的而且確有其突出的元素，例如人物流暢動作的表現、角色的取材、以及對畫面的用色，令一直以用色寫實的格鬥遊戲帶來新的衝擊。不過，《VAMPIRE》最衝擊的地方，並不是在製作上的表現，而是系統上的改良。若大家不善忘的話，上回拙者已說過《VAMPIRE》的格鬥形式主要分為兩個重心，分別是將通常緊扣連係的「CHAIN COMBO」，以及將必殺技特性改良和追加必殺技效果的「SPECIAL STOCK GAUGE」系統。固名思義，「CHAIN COMBO」即是組合通常技，但或許大家可能有所不知，最早期的「CHAIN COMBO」達成條件並不像《～HUNTER》和《～SAVIOR》中以連攜組合，而是採用更需玩者技術的「目押」技巧，由於這個原因令到對《VAMPIRE》認識不足的人，完全摸不着頭腦，善於《VAMPIRE》對戰的人基本上亦不多。



■持有獨特風格的格鬥遊戲《VAMPIRE》系列，在深受日本歡迎，獲得極高的評價，於剛過去的第十一屆GAMEST大賞中獲得BEST對戰格鬥和遊戲大賞



■其後同廠的《MARVEL》格鬥遊戲系列，在某程度上亦受着《VAMPIRE》概念影響，因而演化出獨有的AIR COMBO系統——AERIAL RAVE

遊言戲語

第四回

by HAJIME少尉

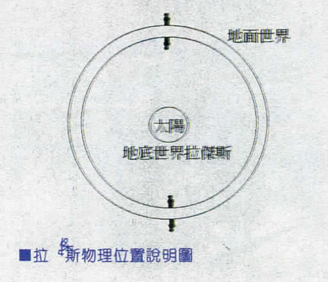
《空想世界漫談——地底世界拉傑斯》

引言

「地球空洞說」對科幻迷來說大概不會陌生，科幻小說／電影的先驅之一，《地心世界漫遊》正是以此學說為理據。而對迷戲迷來說，「地底世界拉傑斯（ラ・ギアス）」這個來自同一概念，在《超級機械人大戰》中出現的原創世界又有多少認識呢？現在就讓少尉為大家介紹一下吧！

拉傑斯的地理環境

拉傑斯位於地球中心部份（但若非以召喚咒文開啟通道，地上人是無法到達的），是個第4和第5次元方向極端歪曲的空間（像球體內部），和普通次元比較，它的體積細小但有異常廣闊的內部空間。在這個空間之內「地平線」和「水平線」呈彎曲狀態，太陽長期保持在天空中不會移動（情況和密閉型殖民衛星相似，但殖民衛星內呈圓筒狀，拉傑斯則呈球狀）；此外，拉傑斯亦有晝夜之分，晚上太陽會由月亮取而代之。對地面而言相當於北緯30°至40°左右的歲差運動（此週期和地面上的接點西藏一樣）。由艾奧魯特（エオルド）和拿薩（ナザン）兩塊大陸組成的拉傑斯有大約15億人口；而「拉傑斯」在萊茵古蘭語中有「真正的地球」、「真正的大地」的意思。



■拉傑斯物理位置說明圖



■地底世界拉傑斯全圖

地理資料

——	拉傑斯	地面世界
面積	4億5206萬平方公里	5億910萬平方公里
總人口	15億4891萬人	約60億人（估計）
陸地面積	2億128萬平方公里	1億4865萬平方公里
海洋面積	2億5078萬平方公里	3億6045萬平方公里
陸地：海洋	1：1.25	1：2.43

國家

在這個世界中共有十個國家，其中以「神聖萊茵古蘭（ラングラン）王國」為首，這個已有五萬年的歷史，人口約2億2千萬人的國家由32個自治州組成，採立憲君主政制，是拉傑斯最古老也是最強大的一國；其次是欲與之爭一日之長短，位於拿薩大陸之上的軍事國家「雪特雅斯（シュテドニアス）連合國」；與及在150年前獨立，對兩者採觀望態度的「巴剛尼亞（バゴニア）共和國」。而這三國鼎立的局面正支配着拉傑斯的歷史和路向……



■神聖萊茵古蘭王國第287代國王「亞瑟=古蘭=比爾些亞」（通稱亞瑟）

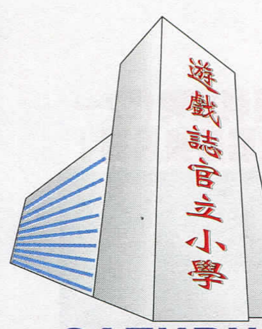
科學文明

和地面上以科學建立成的世界相異，拉傑斯的文明是建基於鍊金學之上的。在這個以劍與魔法支配，充滿中世紀歐洲氣氛的世界中，人類與大自然的精靈並存。並以地上人不能想像的魔法力量、結界、咒術和鍊金術構築成凌駕於科學技術之上的文明。鍊金術士和科學家最大不同之處在於鍊金術士同時兼為哲學家，在研究中須顧及倫理、道德及人類整體利益；以「皇家魔法學院」為母體的「鍊金學協會」正是為防止鍊金學及魔法濫用而設立。



■魔裝機神的設計者，鍊金學士「溫蒂妮=勒斯姆=伊古拿托」（通稱溫蒂妮）

下回繼續，萬勿錯過！



遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　　同學：阿莫、阿霍、阿斯

SATURN記憶卡「失憶症事件」（PART 2）

問題二

上一堂前問過大家，三款SAVE卡中，哪一款最好用？今日要交答案啦！相信大家已經準備好，阿莫同學，不如由你先開始。



■《櫻大戰》SAVE卡



■《心跳回憶》SAVE卡

■SEGA SAVE卡（灰卡）

A.）阿莫同學的答案：

「梗係三款一樣啦！除咗張卡嘅顏色外，橫睇掂睇，都睇唔出有咩嘢唔同。其實用嘅時候，三張卡都會好容易會插唔正，攪到成日要插完又再插，的確幾麻煩！」

B.）阿霍同學的答案：

「會係《櫻大戰》嗰款，因為最貴囉！」

C.）阿斯同學的答案：

「邊張最好我唔知，不過就一定唔係張SEGA灰卡，個個買親都話呻笨。之後到出咗張SEGA白咭，以為會有改善啦，點知一樣咁衰，又係某啲SAVE無端端用唔到。卒之依家用緊張《心跳回憶》卡，一啲事都冇。」

分析

選擇答案A者：

外表一樣，但表現可以不同。可能你好運未試過款SAVE卡出事，不過三張卡的而且確是有分別的。你錯了，零分！

選擇答案B者：

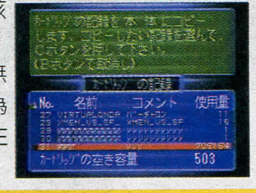
對，一百分！不過並不是這個原因，昂貴是因此卡正是《櫻大戰》產物，被炒買也是自然不過的事情。但不由你不信，此卡表現實在比其他好得多，暫時仍未收過任何用家投訴遊戲記錄出現怪碼、自動消失等事情。也許這是最近期生產的一批新卡，所以質素亦較佳吧！

選擇答案C者：

你亦答錯了，我也有《心跳回憶》卡，但已經發生了遊戲記錄暴走及不能開啟等悲慘事件不下多次，結果弄得要重新大清洗，所以此卡也是同樣靠不住。但你卻道出了另一個事實，不要以為將CARD插到最「入」就O.K.，根本是SATURN本身SAVE CARD設計不夠完善，容易令用家插得不穩陣，以致CARD內記憶出現混亂及錯誤，實屬不幸。要如何防止事件再次發生，確實是一個非常重要的課題。給你同情分，兩分啦！



咦？原來夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。臨落堂前又再問大家，看看下圖，如發生以下情況，應該怎辦？答案下堂交。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！





WING OF ALNAM



PlayStation／RPG／RIGHT STUFF／6800日圓

遊戲最大特色是其獨特的人物作畫風格和全立體多邊形構成的世界，以3 CD的RPG來說，份量算是不輕。論戰鬥系統和畫面整體的質素，此作則普通非常，開始時給人一種悶的感覺。其中的所謂動畫片段，亦嫌不夠流暢，反而畫質和特殊效果卻做得相當不俗。難度也不算高，只希望連在AVG畫面都有人聲配音就好了。（ABO）

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：3.06分

PHOTO GENIC



PlayStation／SLG／SUNSOFT／6800日圓

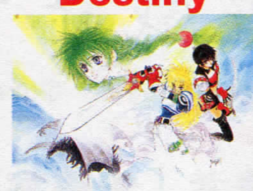
個人十分喜歡這種人設風格，開場動畫吸引，切合發賣時聖誕節的氣氛。限定版的九八年年曆、人物MESSAGE CARD和MINI DRAMA CD也有收藏的價值。說回遊戲，由序章至中段也頗為沉悶，主角恰似一個漫無目的的流浪漢，EVENT場面也不易發掘。視窗配置和圖片解像也不很滿意，期待SATURN版會有更好的表現（ABO）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

Tales of Destiny



PlayStation／RPG／NAMCO／港幣358元

NAMCO的作品，相信都不會令各位玩者失望的，這話絕對是事實，今次所推出的RPG《Tales of Destiny》無論有作畫、系統、音樂、人物設計方面，均屬上上之選，本人更特別驚訝的，就是地圖上一些小地方都做得十分精細，如：走上水面上會有蓮漪及倒映、走至鏡的前面也會出現、有些地方可以開花洒沖涼……等；反而在故事方面，則表達得比較含糊。（山寺良牙）

評分：

人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.125分

便利店時代2～全國連鎖展開！



PlayStation／SLG／HUMAN／5800日圓

遊戲一如以往REAL TIME型式進行，但變化明顯比上集多，都幾滿意。音樂選擇比以前豐富，在「過日辰」的時候是非常重要的。在新視點下安排內部陳設時會發現，一定要靠右下角的小圖方可將物件成功放於正確位置，而且經常看不到後面貨格，頗麻煩。（阿三）

評分：

人物／機械：3分
畫面：4分
音樂／音效：4分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.5分

總評

在剛過去的聖誕節，相大家一定不會感到寂莫了，因為在這個時期之內，有不少的大作推出，例如是PlayStation的《GRAN TURISMO》、《我是東巴》、《另類前線任務》、《TALES OF DESTINY》、《陸行鳥不思議迷宮》等，這些也算是上等的佳作，而且並非偏重一方面的遊戲類型，所以對能適合任何人的口味。不過，過了這一陣子的盛世之後，大家又要苦候一段時間才會再有新遊戲玩了，因為日本的新年假期是相當長的，大約要到1月中才會有遊戲推出，所以大定不妨將以上的遊戲也來一次大攻略，半個月的時間不是太難過的。在這陣子的遊戲之中不乏一些非常出色的新作，不過，移植作品方面則有點兒遜色了，希望愛玩「舊作」的玩家們不要太失望吧！（赤目黑龍）

ROCKMAN DASH



PlayStation／RPG／CAPCOM／6800日圓

一向有玩《ROCKMAN》系列的朋友，今次終於有機會試一下以RPG形式來進行遊戲的ROCKMAN了；但遊戲製造商似乎對於這個新嘗試的信心並不足夠，所以未敢做一隻真正正的RPG遊戲。故此，推出了所謂Free Running RPG，其實即是保留了洛克人大受歡迎的動作原素。好在遊戲的表現不錯，完全可以討好兩方面的玩家；只是商業味較濃吧。（Agent X）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.06分

AEROGAUGE



NINTENDO 64／RAC／ASCII／7800日圓

一隻賽車遊戲，但發現當中的感覺似駕駛飛機多過駕駛賽車。以N64的能力來說，遊戲在畫面方面的做得十分扎實，加上高速時的感覺實在非常暢快。此外，遊戲中各賽車的設計亦十分討好；不過，若想真正感受高速賽車的話，最好將難度設定到最高。另外，對手的實力十分利害，就算在最易難度作賽，你也不能掉以輕心，否則一樣包尾收場。（Agent X）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.57分

桃太郎電鐵7



PlayStation／TAB／HUDSON／5800日圓

非常有趣的Board Game，而且人物亦是十分吸引的桃太郎等，所以是適合一家大小的遊戲。今集遊戲中，所有的卡片總共有93款之多，而且張張的作用各有不同，甚至可以反敗為勝。另外，遊戲畫面亦做得十分之美，尤其是遊戲中每過一個月，便會有一張甚吸引的過場畫面。雖然有時會因為每次都要Load碟，而有點不耐煩，但仍不失為一隻好遊戲。（Agent X）

評分：

人物／機械：3.8分
畫面：3.7分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

SIDEWINDER 2



PlayStation／STG／ASMIK／5800日圓

一隻絕無花巧的空戰射擊遊戲，當中可以選擇的戰機十分之多，而且玩者更可以將其愛機進行升級，以平衡戰機之間的差距。惟在遊戲畫面製作上，筆者總覺得沒有一份實在的感覺。當中戰機的移動很不自然，而且其降落時的設計，實在會令人覺有受騙之感，試想想你就像控制著一架紙飛機在一塊大長桌上下降，你便會覺得遊戲需要改進的地方太多了。（Agent X）

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.6分
音樂／音效：2.8分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.7分

忍者PENMAN丸



SEGASATURN/ ACT/ ENIX/ 6800日圓

人物生鬼趣緻，加上由大量的聲優為其配音，令遊戲變得更為吸引。尤其主角的動作，設計得非常搞笑。遊戲方面，主角需要在一個立體的迷宮裡找尋目的地，雖然版圖是受到限制，而且當中的範圍亦不大；不過，難度卻並非想像般那麼簡單，因為既要懂得閃避敵人，又要有準確的跳躍技術，否則的話，便會出現臨到終點差錯腳，又要重頭開始的慘況。（Agent X）

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.7分
故事：2.6分
操作性：3分
投入度：2.8分
原創性：2.7分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.85分

ZAP!SNOWBOARDING TRIX'98

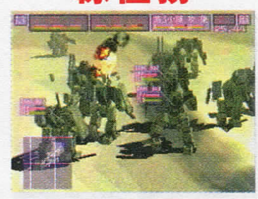


SEGASATURN/ SPT/ PONY CANYON/ 5800日圓

又是一隻滑雪運動遊戲，而且更是由兩位滑雪好手負責監修。遊戲在操作上，甚為方便，絕對唔會出現直線撞埋牆事件。可惜的是，遊戲中各花式早已設定好，各位只需要輸入指令便可，卻不能自創一些花式出來，又不能連續作出花式。這樣筆者便會覺得來來去去都是那些花式，令趣味大減。至於畫面方面，以Sega Saturn的機能來說，只是不過不失吧。（Agent X）

評分：
人物/ 機械：2.7分
畫面：2.8分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.7分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.67分

另類前線任務



PlayStation/ SLG/ SQUARE/ 港幣358元

有名SLG作品《FRONT MISSION》的最新一集。遊戲以REAL TIME型式進行；雖然在戰鬥時的感覺很有電影感，不過在玩了一會後可以發現，在戰鬥時是沒有甚麼可以做的，而且音響又過於沈悶，故事又太過單純，真的令玩家難以投入在這一隻遊戲中。還有一點，就是人設並不討好，在開始玩時有一刹那的快感又有何用呢？

評分：
人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：1.5分
操作性：3分
投入度：1分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.5分

—明治劍客浪漫譚—浪客劍心～十勇士陰謀～



PlayStation/ RPG/ SCE/ 港幣358元

上回以3D POLYGON製作立體格鬥遊戲《—明治劍客浪漫譚—浪客劍心～維新激鬥編～》，外間評價只是一般。然而一年後，這次則嘗試製作原創RPG《～十勇士陰謀～》，証明其遊戲性不俗。遊戲故事開端前略在主題曲襯托下道出，六連擊戰鬥系統頗具新意，但礙於遊戲表現，令投入度大打折扣。（KOTARO）

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.31分

REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL



SEGASATURN/ FIG/ SNK/ 5800日圓、連擴張RAM CARTRIDGE版7800日圓

移植自年初業務用街機對戰格鬥遊戲《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》，無疑遊戲性的而且確相當高，可惜SNK自家移植技術着實太粗枝大葉，很多時只能移植其形，卻不能移植其實。畫面與原版相違不大，音效失準已屬意料中事，而流暢度仍然有點兒不足。然而是SATURN處理能力不足或是SNK移植技術不濟呢？（KOTARO）

評分：
人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：4分
平均分：3.75分

TWINKLE STAR SPRITES



SEGASATURN/ STG/ ADK/ 5800日圓

移植自去年末新類型射擊遊戲《TWINKLE STAR SPRITES》，而最突破的地方就是將對戰、射擊合而為一，更加進PUZ元素，令遊戲性相當高。人物設定可愛漂亮，用色悦目可人，連爆、SATURN原創等系統和人物設定非常不俗，OMAKE DISC比原版的ART GALLERY內容更為豐富，但遊戲唯一垢病的是音效表現略為遜色。（KOTARO）

評分：
人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：3.5分
移植度：4.5分
平均分：3.89分

侍魂 天草降臨SPECIAL



PlayStation/ FIG/ SNK/ 5800日圓

以PlayStation沒有周邊附件的情況下，能有這樣的成績已相當不錯了！雖有偷格但格數和讀碟時間都在可接受的水平，而流暢程度也尚算不俗。而且加入久違了的野性少女查姆查姆作為對戰專用角色，使可玩度大增，就是玩過以往其他版本的朋友也會感到很有新鮮感，是移植度相當高的一作。（HAJIME少尉）

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：4分
平均分：3分

龍機傳承

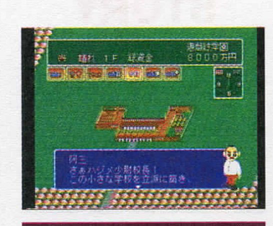


PlayStation/ RPG/ KSS/ 5800日圓

又是一隻在電腦版薄有名氣，剛推出了續篇的移植作。人物設計算是相當「大路」，但並不特別美觀，而且「走樣」情況極之嚴重，説明書、OPENING和過場畫面中的人物是完全兩碼子的事，故事和遊戲系統亦不甚突出。幸好名配音如石田彰、國府田麻理子、宮村優子、關俊彥等人的坐陣總算拿回不少分數。（HAJIME少尉）

評分：
人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：3分
平均分：3分

創辦學校



PlayStation/ SLG/ VICTOR/ 5800日圓

一隻題材別開生面的營運模擬遊戲。由於是經營學校的關係，所以兼具了《SIM CITY》的建設、《便利店時代》的營運和育成（學生）的特色，加上可在校內巡視的3D畫面也令人很有滿足感，算是一隻不俗的遊戲。人物設計雖談不上可愛，但尚可接受。不過畫面的角度實在差勁，很難掌握多層建築的空間感。（HAJIME少尉）

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：2分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：5分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.3分

車隊營運模擬2



PlayStation/ SLG/ COCONUTS/ 6800日圓

雖説是續篇，但畫面改動並不多，主要是人物變成真人而不是CG，但效果不見得怎樣好，可能因為集中了在系統的改良上。由於數據比以前增加，像真度也更高，但名字仍是非實名（沒有買版權），而且不能為宿敵車隊和其他登場車手改名（只限自己合約車手可以改名），令投入度大降。不過遊戲的難度則似乎較前作提高了不少。（HAJIME少尉）

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.72分

音樂小說創作室2



SEGASATURN/ ETC/ ASCII/ 5800日圓

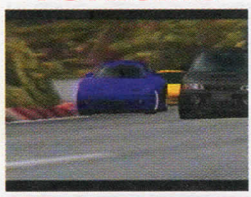
從黑手口中得知，有不少朋友想以此製作像《心跳》那類戀愛模擬遊戲，雖然少尉並不擅長這類遊戲，但相信有恒心以手制當鍵盤，日文水平又高的朋友以此製作一隻中文版遊戲也不是不可能的事！操作方面並不複雜，（給分低是在用作文字輸入的緣故）畫面效果雖不少，但不能自已畫有點可惜，現成的人物實在……（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：——
原創性：5分
難易度：——
移植度：——

平均分：3分

GRAN TURISMO



PlayStation/ RAC/ SCE/ 港幣358元

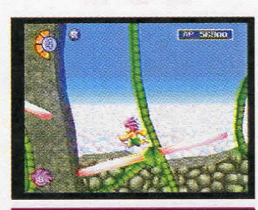
精采！實在是太精采了，已經很久沒有看到這樣好的賽車遊戲了，當然，使用實名是這遊戲的好處之一，而且車的數目不少，再加上遊戲本身的可塑性非高，使遊戲的「耐玩」程度高。另一方面，賽車時的畫面雖已是不俗，然而最吸引人的可說是REPLAY時的「超像真」畫面，使玩者有看賽車節目的感覺呢！（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.64分

我是東巴



PlayStation/ ACT/ WHOOPEE CAMP/ 4800日圓

這遊戲可算是PlayStation在97年冬的ACT大作，除了是動作遊戲之外，其解謎成亦佔了十分高的比重，不過，在某程度上，遊戲的解謎成為了其致命傷，首先，解謎雖然是好事，不過，謎太多而且有的太過複雜，反而使玩者沒有「心機」玩下去，尤幸在這遊戲之中的EVENT有的片段也製作出色，相信可以搏不少支持的。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.44分

蒼穹紅蓮隊 黃武出擊



PlayStation/ STG/ DATA EAST/ 5800日圓

嘩！真係咁都得？萬料不到一隻遊戲竟然可以出兩次，《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》絕對可以說是這種遊戲，在整隻遊戲之中，除了最後一版之外，全部也是和上一隻的完全一樣，雖然遊戲之中加插了一些的MOVIE，不過，亦彌補不了「翻抄遊戲」的影子，而且將遊戲難度大為降低，使遊戲的可玩性差不多跌到最低點。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.64分

究極TIGER II PLUS



SEGASATURN/ STG/ NAXAT/ 5800日圓

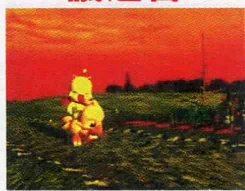
相比起之前的《蒼穹紅蓮隊 黃武出擊》，這隻《究極TIGER II PLUS》便出色得多了。首先，這遊戲的前身也算是射擊遊戲之中的名作，而且這遊戲之中的3個不同模式雖然差不多，不過ARRANGE MODE之中的而且確使一個一般的射擊遊戲更加故事化、合理化，絕對不是一種「搬字過紙」式的移植遊戲，以個人而言，這遊戲是絕對可以一玩的。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.14分

陸行鳥 不思議迷宮



PlayStation/ RPG/ SQUARE/ 港幣358元

無疑在《FINAL FANTASY》系列中的異獸，最受大家喜愛的莫過於CHOCOBO，原因有很多，其中的便是造型及動作得意可愛，而今次由牠擔當主角的遊戲，當然會強調這一點，特別是牠唸起咒文的時候。操作及遊戲系統簡單，不過總令仁魂想起《Diablo》。當然附送的「甜品」亦令人驚訝！（仁魂）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：2.8分
音樂/ 音效：4.3分
故事：——
操作性：4分
投入度：3.7分
原創性：2.9分
難易度：3.2分
移植度：——

平均分：3.56分

YOSHI'S STORY



NINTENDO64/ ACT/ 任天堂/ 6800日圓

由於SFC和N64的機能不同，根本不用與上集比較。然而遊戲取向還是一樣，針對一些年齡較小的玩者，就這一點《YOSHI STORY》可以說是已經達到，畫面鮮艷活潑，過關條件十分簡單，但又要大家動動腦筋，惟一問題是操作方法那兒，對小孩子來說，略為複雜。（仁魂）

評分：

人物/ 機械：3.8分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：2.9分
投入度：3.7分
原創性：2.9分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.47分

超級長野奧運會64



NINTENDO64/ SPT/ KONAMI/ 6800日圓

一定要說的是N64版本較PlayStation版本好過不知幾多倍。不說遊戲畫面，PlayStation版本就連體育遊戲中，最需要的速度感也沒法表現得好，最明顯的是「ALPINE SKIING」等滑雪比賽，完完全全沒有N64版本的表現，簡直可以一邊飲奶茶，一邊慢慢玩。此外，可取的是操作方法別有心意，不是只是瘋狂地「刮掣」。（仁魂）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.5分

64中發現！！TAMAGOCHI～大家的TAMAGOCHI世界



NINTENDO64/ /ETC/ BANDAI/ 6800日圓

其實你並非玩TAMAGOCHI，而是玩着一隻以TAMAGOCHI為主題的紙板遊戲，是好非耶？感覺都幾特別，尤其是四個人同玩的時候，玩法豐富，有少許策略的味道，而且玩得夠耐，單是一局便可以花足足一個小時有多。還有N64版本更有機會養出MARIO屬TAMAGOCHI，實在令仁魂肯花心機玩下去。（仁魂）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：4.4分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.81分

飛龍之拳TWIN



NINTENDO64/ FIG/ CULTURE BRAIN/ 7800日圓

話就話有兩個遊戲，不過其實除了造型及角色不同之外，最大的分別是SD版本多了寶物系統，然而最大的問題是電腦的AI實在太差，又沒有調整難度，基本上只是對抗最後頭目可取，餘下的可以一招走天涯，而且攻擊判定有問題，明明沒有觸身，都可以被擊中，這一點已從逐格慢動作重播中，得以證實。（仁魂）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2.7分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.3分
原創性：2.6分
難易度：2.4分
移植度：——

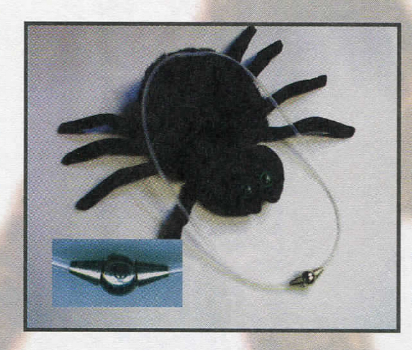
平均分：2.64分



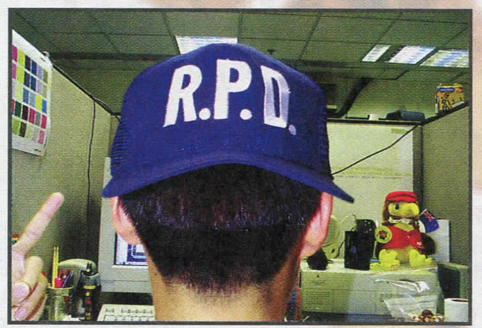
BIO HAZARD 生化精品集

主持人：TAZ
PHOTO：洗吹丈

真係時間啱啱好，上期介紹嘅《POCKET MONSTERS》已經成為全世界最受關注嘅遊戲啦！今期嘅主角係鬧到滿成瘋語《BIO HAZARD》，哩批精品暫時只有貴價嘅水貨，而行貨將會喺1月左右來港，到時本欄一定為大家報料！



這款頸鍊以半透明膠管配上金屬扣，CYBER感十足，金屬扣有數種顏色選擇



尼龍製CAP帽通風極佳，至啱天時暑熱打WAR GAME，扮成RPD嘅狙擊手



這條長繩除可用作鎖匙扣外，還可用作手提電話便攜繩，一物二用



一SET三款嘅《BIO HAZARD》襟章精巧別緻，戴往出街都唔會太「揚」



原隻雕刻而成嘅BIO金屬指環，上面的生化LOGO經人工舊化，十分型仔



B.H內臟印花T恤，有心臟和肺臟兩種任君選擇，着咗有人敢話你心臟狹窄



哩件RPD警隊T恤極富軍事感，背脊有大大個RPD字樣，着咗人都醒的

這頂CAP以純色配上刺繡生化LOGO，設計十分清簡，有多種顏色選擇

上期《POCKET MONSTERS抽獎》得獎名單

頭獎：JELLY LAI
貳獎：馮月萍
三獎：何雲青
四獎：譚耀彰
五獎：黃潔瑩

本刊將別函通知得獎者領獎方法

注意：98月曆抽獎之得獎者將會以專函通知，得獎名單恕不刊登

情迷遊戲卡

鳴謝：神之黃昏
文：米奇

說到TRADING CARD(以下略稱TC)，多年來可謂變化多端。不知大家是否還記得多年前的萬變卡？這兩年間日本TC(J-TC)跟隨美國卡的格式，幾乎清一色都是錫包卡。米奇不打算在此數算J-TC的歷史，因爲這樣恐怕開一本專書都說不完。今次跟大家欣賞的，全都是以遊戲爲題材的J-TC，並發掘J-TC的其他趣味之處。

沿起《FF V》

說起來，如果單從跟遊戲有關的J-TC起源的話，應該算是《龍珠》和《SD高達》的，不過大家又是否記得是誰那麼高瞻遠足，率先以賜包卡的格式推出遊戲J-TC呢？對，就是SQUARE的《FINAL FANTASY V》，當時那系列卡數超過400張，又有專用卡套，格式跟現在的J-TC可謂相差無幾，當然它的炒賣價也達3000多元之譜。至近年，新加入的卡廠BROCCOLI(其實應算是遊戲商品廠)先後推出了多套以遊戲為題材的錫包卡，接下來老舖BANDAI、BANPRESTO也紛紛加入。到現在，遊戲J-TC經已佔J-TC過半市場，是J-TC的主要題材。

出卡儲卡心態有別

以遊戲為題材的J-TC在發行手法上比動畫J-TC多一些手段，除了盒裝錫包卡之外，遊戲J-TC還很多時候會在遊戲中附送幾張特別卡以助遊戲推銷，這種手法往往會令卡迷很懊惱，因為很難儲齊全套特別卡(就算那遊戲很好玩也不值得多買幾隻吧？)。

以儲卡習慣來說，在日本雖然也有店舖將J-TC全套發售，但大多數屬寄賣形式，而全套發售時大都會以卡套裝好，不像香港單以一個膠袋包裝。而最主要的儲卡方式，還是整盒的買下來，所以在日本隨時可以在動漫畫遊戲商品店見到如山般堆積的TC，又或是滿貨架的TC。

價格方面，整盒買的話無疑是香港貴一點，不過齊套卡的話又不一定是香港貴。大概是因為日日夜夜隨處可見到關連的產品，引起的熱潮也較香港熱烈，遊戲J-TC在日本炒得比香港還要貴的情況也不鮮見，例如《SENTI～》卡在香港售1,800元一套的時候，日本就可以炒到30,000-50,000日圓不等，當時的匯價更沒有現在那麼便宜哩。

至於香港方面，真正卡迷都會第一時間買幾盒回去集齊一套，像米奇這類業餘卡友就會買套裝。如果你也想選購自己喜歡的題材的遊戲J-TC，旺角信和中心可說是集中地，太子地鐵站附近的聯合廣場也有好些有售J-TC的店舖。

名卡細數

要數齊所有遊戲J-TC實在不是易事，而且也足可令米奇傾家蕩產，所以今次只精選了一些精采注目作品，並且集中介紹隨遊戲附送的特別卡。玩翻版遊戲居多的機迷對這些贈品相信從沒見過這些精品吧？

錫包卡種

心跳回憶

剛推出了第三輯的《心跳回憶》系列可說是《FF V》以來最大的遊戲J-TC系列，最近還推出了專用卡簿哩！

F&C系列

FAILYTALE和COCKTAIL SOFT三個主打電腦遊戲J-TC系列，現時推出了的作品包括《CAN CAN BUNNY》、《歡迎來到PIA CARROT！》和《VIRTUACALL》，《PIA CARROT！2》也快將推出。取材方面幾乎全是遊戲畫面。這些卡的特色是不單列出了各種事件的發生條件，還有各女角的追求條件，可說是唯一的官方攻略本。此外，拼圖卡特多也是其特色。

CAN CAN BUNNY

VIRTUACALL



歡迎來到PIA CARROT！

RANCE COLLECTION



雖說是集過往RANCE各集的圖片，但最主要的，還是最新作《鬼畜王RANCE》。第二輯經已推出了。

SENTIMENTAL GRAFFITI

遊戲還未推出就出了卡，排列得也不算整齊，但當時因還未推出畫集，所以《SENT～》迷還是願意奉陪。最吸引之處是所有特別卡都是當時初公開的新插圖。



其他錫包卡系列


■夢幻模擬戰


■FALCOM COLLECTION

■POWER DOLLS

贈品卡種

超級機械人大戰F

初回版附送的卡，每隻遊戲附送三張，全套九張，全部都是燙金卡。



新世紀EVANGELION 2ND IMPRESSION

附加在原系列之上的特別白卡，當時是配合新遊戲、舊作廉價版和CD一同推出的，所以要集齊就要選購其所有產品，唉……



女神轉生

一個自稱可以比美MAGIC卡系列的J-TC遊戲卡，本身的玩法據説跟MAGIC卡差不多，隨《DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS》附送，以珍珠色印製。



LUNAR系列



LUNAR SILVER STAR STORY



魔法學園LUNAR！

《LUNAR》卡是隨其MPEG版附送的，其內容其實是取自遊戲中要收集的一套TC，變成了實物自然吸引了。相對來説《魔法學園》便較普通。

RANCE COLLECTION 2

隨《ALICE之館456》初回盒裝附送，除了在包裝上印有「ALICE之館456發賣紀念PACK」字樣之外，內容跟市販品全無分別。





DESIRE + EVE BURST ERROR

隨《DESIRE》附送，附屬於《EVE》J-TC之上的特別卡，花紋是較傳統的方型鑽石閃。





瑪利工作室～煉金術士

隨SS版《瑪莉工作室》附送，三張卡都是透明膠卡，蠻有特色。





名車列傳

沒有人物、以車為題的卡，題材實在是多年罕見，內容中詳細列明各名車的出廠資料，令人想起小時候的公仔紙。







TRUE LOVE STORY～REMEBER MY HEART

無編號的特別白卡，不知會不會列入其正統卡系之內。



雷磬機兵RIDE GEAR

萬變卡質素的閃卡，碎直線閃紋較罕見，也是沒有編號的。



專欄專題

SENTIMENTAL GRAFFITI

跟《EVA 2ND》同樣可惡的卡系，分為隨膠公仔附送的SG白卡系列和隨CD附送的MCD單面過膠卡系列。會不會有人集齊全套膠公仔白卡？





機動戰士高達系列

機動戰士高達 PERFECT ONE YEAR WAR GUNDAM THE BATTLE MASTER

不太有誠意的贈品卡，內容是取自市販卡的，只是印上了特別版字樣而已。





心跳回憶

又一可惡系列，隨CD附送的名為JACKET COLLECTION，編號「J」，此外其精品以至毛公仔都有附送其他卡。





歡迎來到PIA CARROT！2

隨再版遊戲限量附送，令買了初回盒裝的人大感懊惱的贈品，全三張卡都是成人內容，卡背是遊戲標題的拼圖（可惡呀……）。



REFRAIN LOVE

隨SS版遊戲附送，一套六張旨在介紹所有登場女角，所以也沒有編號，包裝卻非常精美，更附有出廠編號。





ARCANA STRIKE

感熱印刷的特別卡，奇怪的是竟然沒有編號。





銀河公主傳說優奈3

燙金卡一張附襯地卡。據說預定三月會正式推出錫包卡（進貢進貢……）。



MELTYLANCER RE-INFORCE

第一輯《銀河少女警察2096》已推出了錫包卡，這一輯的題材則是其新作。相信第二輯錫包卡也會很快推出。





另類贈品卡





■亞魯卡娜戰記。尺寸近似TC，其實是一套塔羅牌。



■戰巫女和ALICE之館456卡都是可讓玩者填上名字的名片

注目新卡



■歡迎來到PIA CARROT！2



■VG



■放課後戀愛俱樂部



■PHOTO GENIC

專用卡套

既然出了那麼多卡，為自己系列出一本專用卡簿也不奇怪，卡迷也樂於購買。不過這些日式卡套的補充品就賣得貴了點，50元才12張。



■夢幻模擬戰



■F&C CLUB OFFICIAL CARD HOLDER，附送三張特別白卡令齣了其系列的卡迷不得不買。

首次卡展

TC在日本的熱潮發展到今天，生意不可說小，所以舉辦有關J-TC的展銷也是很自然的事。1998年1月25日在東京有明市的東京BIG SIGHT西3展館就將有一個名為「JAPAN CARD FESTIVAL」的J-TC展覽舉行，多間日本卡廠如以出電腦遊戲卡為主的BROCCOLI、TC的兩大老廠BANDAI和天田都會參加其他。還有角川書店、新聲社和TAKARA等，講談社還會在展中公布其新卡系列。假如你會在新年期間到日本去的話，不妨去一看（乘地鐵的話可在有樂町線新木場總站轉臨海副都心線到國際展示場站下車）。

卡網追踪

INTERNET網上又怎會少了有關TC的網頁呢？不過有關J-TC的網頁實在比較少，有圖片的官方網頁更是少之又少，多數都是卡店作通信販賣的網頁，又或是私人網頁。米奇就請了黃昏哥哥找來幾個相關網頁，有興趣的話不妨一看。

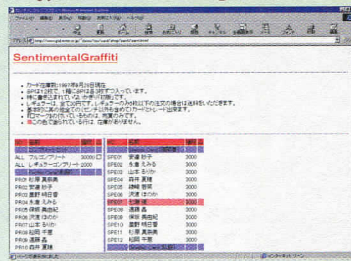
http：//www.pockemon-card.or.jp

POCKET MONSTER
官方卡網



http：//www.gld.mmtr.or.jp/~daiou/toy/card/shop/senti/senti.html

SENTIMENTAL GRAFFITI
卡通販網頁



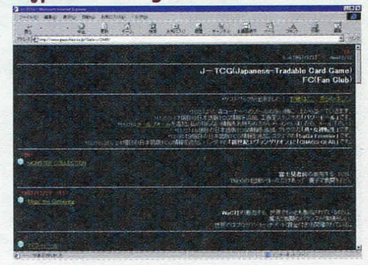
http：//www.chi.its.hiroshima-cu.ac.jp/~ando

介紹紅白機多年前的名作、最近的才推出遊戲卡的《指輪物語》的個人網頁



http：//www.geocities.co.jp/Galaxy/2448

J-TCG網頁。從這裏可以連接到其他的私人網頁去，不過質素就很參差了。



新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

98年1月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
8日	■モノポリー	大富翁	HASBRO JAPAN	5800日圓	TAB
	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	グルーヴ地獄V	絕妙地獄 V	QUEN SONY RECORD	4800日圓	ETC
	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800日圓	RAC
	サテライトTV	衛星電視	日本一SOFTWARE	5800日圓	SLG
	■REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
15日	■FORMULA 1'97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	OPTIONチューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	■メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
22日	■ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	★忠臣蔵 検証赤穂事件	忠臣藏 檢証赤穗事件	東映VIDEO	5800日圓	AVG
	信長の野望・全國版	信長之野望 全國版	光榮	5800日圓	SLG
	コナミアンティークス~MSXコレクションvol.2~	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.2~	KONAMI	4800日圓	ETC
	SPACE ADVENTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SPACE ADVEBTURE COBRA THE PSYCHOGUN Vol.1	SCE	2200日圓	ETC
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDER 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
29日	■ザ・スターボウリングDX	THE STAR BOWLING DX	YOUMEDIA	7800日圓	SPT
	スペクトラルタウーⅡ	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	5800日圓	SPT
	Bust A Move Dance & Rhythm Action	Bust A Move Dance & Rhythm Action	ENIX	5800日圓	ACT
	NBAパワーダンカーズ3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	5800日圓	SPT
	Buckle Up!	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
	ビーバス&バットヘッドヴァーチァル・アホ症候群	癟孖B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
上旬	■COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	5800日圓	SOC
下旬	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
1月	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	X. RACING	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	5800日圓	ACT
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~・覚醒編［ガイナ転生］	BACK佳拿~甦醒的勇者們~醒覺編[佳拿轉生]	BING	5800日圓	SLG
1月~2月	バトルマスター	BATTLE MASTER	瀧工房VAL	5800日圓	FIG

98年2月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5日	R-TYPES	R-TYPES	IREM	5800日圓	STG
	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷3with power up kit	光榮	9800日圓	SLG
	■ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	ACT
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
11日	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	6800日圓	RPG
12日	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
19日	■ファンタスティックフォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	DRUID~闇への追跡者~	DRUID~通往黑暗的追縱者~	光榮	6800日圓	RPG
	★信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
26日	■ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	價格未定	SPT
	■G・O・D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	■イワトビペンギンROCKY X HOPPER2~探偵物語~	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	■ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	■天仙娘々~劇場版~	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	5800日圓	TAB
	■パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	★ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	■毛利元就・誓いの三矢	毛利元就 約誓之三矢	光榮	7800日圓	SLG
	ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	6800日圓	SLG
	■ミサの魔法物語 限定版	美莎的魔法物語 限定版	SAMMY	7800日圓	SLG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	■ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	ウィザードリィリルガミンサーガ	巫術 尼路加明傳說	LOCUS	5800日圓	RPG
下旬	ネクタリス（仮称）	NECTARIS	HUDSON	5800日圓	SLG
	■星で発見！！たまごっち	在星上發現!!TAMAGOCHI	BANDAI	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
2月	■Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	■ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	★X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION（仮称）	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	The Legend of Heroes III 白き魔女もう一つの英雄たちの物語	英雄傳說III	GMF	5800日圓	RPG
	「ぶたゲー」でいいじゃない？	[快樂的豬]不好嗎？	SHANGLY LA	5600日圓	SLG
	Project-V6	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	チョロQ3	Q版賽車 3	TAKARA	5800日圓	RAC
	チョロQジェットレインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Laneige 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
	■湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	6800日圓	FIG
	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	■プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG

98年3月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5日	★ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳
12日	■組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	ロストソード~失われた聖剣~	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
19日	■パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
中旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
	■グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	■レイクマスターズ2（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
3月	■DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
	■音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	REBUS	REBUS	ATLUS	價格未定	SRPG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	★最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	★マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	■金田一少年の事件簿~地獄遊園殺人事件~	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	★GUNばれ！ゲーム天国	努力!GAME天國	JALECO	價格未定	STG
	■スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	精霊召喚~プリンセスオブダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	★CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	■トランスフォーマービーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG

	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	★続 初恋物語~修業旅行~	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	價格未定	SLG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	★毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	タイムボカンシリーズボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	★クロックタワー ゴーストヘッド	CLOCK TOWER GOAST HEAD	HUMAN	5800日圓	AVG
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制霸編	HECT	6800日圓	SLG
	■将棋最強 3	將棋最強 2	魔法	4800日圓	TAB
	悠久幻想曲２ｎｄ Ａｌｂｕｍ	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	★実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	實機老虎機模擬者 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	價格未定	SLG
	★ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	★ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒リターンズ	亞烏與亞蘭 炎之挑戰 電流焦急棒 RETURNS	ZAURUS	5800日圓	SLG

98年4月發售遊戲

4月2日	■アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
4月16日	■コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
4月	■修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	The Legend of Heroes 英雄伝説1&2 ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳説 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
	★H．A．E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	不詳

98年5月發售遊戲

5月21日	■バトルシップ・ヤマト	戰船 大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
5月	■頭文字Ｄ（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT

98年6月發售遊戲

6月	★破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	★Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	成為J LEAGUE監督 目標是世界!（暫名）	ACCELER	價格未定	SLG
	The Legend of Heroes IV 英雄伝説4 朱紅い雫（仮称）	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG

98年7月發售遊戲

7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

98年春	■ＡＳＨ ＴＯ ＡＳＨ（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	■卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	■デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	■ＳＮＫファン-ＣＤ餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	■ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	■リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	■バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	■かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	■ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	ＮＡＳＣＡＲ ９８	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	ひざの上の同居人/キティオンザラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol．2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	アニマルコマンダー（仮称）	ANIMAL COMMANDER（暫名）	J.WING	價格未定	SLG
	D-０ Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	★ＦＩＧＨＴＩＮＧ ＥＹＥＳ	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	★ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	■Lovers Game's plus~かなりの純愛テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	■アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	マジカル頭脳パワー！！PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	ガンダム ザ バトルマスター２	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	ラブリーポップ２ in １雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授 La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム ２	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	★エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー２	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	■サイドポケット３	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	■キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	■激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	３Ｄ格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	イメージファイト & Xマルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳説 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談日本たらればなしツアー２	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C．C．&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	鉄拳３	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄｓ	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 飛翔編［うらぎりの戦場］	BACK佳拿~甦醒的勇者們~飛翔編[背叛的戰場]	BING	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 完結編［そして、明日へ］	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Ｓｈａｄｏｗ Ｔｏｗｅｒ	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
	■オーバーブラッド２	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	★リフレインラブ２	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	★玉繭物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售日未定遊戲

■実況アメリカベースボール	實況美國棒球	KONAMI	價格未定	SPT
■Blaze&Blade~ETernalQuest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	5800日圓	RPG
GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
戹惨（仮称）	戹慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NightmareProject<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
モータルコンバットトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
ブリーディングスタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークンヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
新体験3Dアクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	價格未定	FIG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD鷄蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
グランド セプト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
クラシックロード~優駿編~	CLASSIC ROAD~優駿編~	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
★ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	價格未定	不詳
★ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	價格未定	SPT
マイティボウリング	MIGHTY BOWLING	COCONUTS JAPAN	6800日圓	SPT
Go!Go!ターボキッズ	Go!Go! TURBO KIDS	TGL	5800日圓	ACT
魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL BREAKAWAY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
CHiLL	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
NHL98	NHL98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1!（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCE	價格未定	SPT
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインズ2（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ダービーマネジメント	打吽MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
Screamer 2（仮称）	Screamer 2（暫名）	Tears	價格未定	RAC
EGGS OF STEEL（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB

SATURN



15日	■卒業アルバム	卒業ALBUM	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG

	放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード- 初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	SANKYO FEVER実機シミュレーションSVol.2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	金田一少年の事件簿~星見島かなしみの復讐鬼~	金田一少年之事件簿~星見島悲傷的復仇鬼~	HUDSON	5800日圓	AVG
	■ジャングルパーク~サターン島~	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	■ジャングルパーク~サターン島~ 限定生産版	JUNGLE PARK~SATURN島~限定生產版	BNG JAPAN	5800日圓	ACT
	ザ・スターボウリング Vol.2	THE STAR BOWLING Vol.2	YUMEDIA	6800日圓	SPT
22日	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	5800日圓	SLG
	ウィザードリィネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
29日	■フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	■フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	■ファーランドサーガ	FARLAND SAGA	TGL	6800日圓	SRPG
	■セガサターンで発見!!たまごっちパーク	在SEGASATURN發見!!TAMAGOCHI PARK	BANDAI	6800日圓	SLG
	■速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	魔法少女プリティサミー~ハートのきもち~	魔法少女PRETTY SAMI~心之感覺~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	実況Jリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	5800日圓	SOC
	本格将棋指南 若林将棋塾	本格將棋指南 若林將棋塾	SIMS	6800日圓	TAB
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	6800日圓	RPG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET(仮称)	迷你四驅超級工廠 for SEGANET(暫名,MODEM專用)	MEDIAQUEST	2800日圓	RAC
	■仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	UNO DX	UNO DX	MEDIAQUEST	4800日圓	TAB
	ガンブレイズS	GUNBRACE S	KID	6800日圓	RPG
1月	■じゃんぐリズム	JUNK RHYTHM	ALTRON	5800日圓	ETC

98年2月發售遊戲

5日	WINTER HEAT	WINTER HEAT	SEGA	5800日圓	SPT
11日	■SDガンダムG CENTURY S	SD高達 G CENTURYS	BANDAI	6800日圓	SLG
12日	テナントウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
	★信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
26日	★ステラアサルトSS	STEEL ASSULT	SIMS	5800日圓	STG
	メッセージ・ナビVol.2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
	■湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
中旬	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
下旬	白き魔女- もうひとつの英雄伝説-	白魔女~另一個的英雄傳說~	HUDSON	6800日圓	RPG
2月	ワンダー3/アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	頭文字D~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC
	くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士大冒險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	あやかし忍伝くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	■SEGA AGES/パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	3800日圓	RAC
	バーチャコップバリューパック(仮称)	VIRTUA COP VALUE PACK(暫名)	SEGA	5800日圓	STG
	■バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ACT
	プロ野球チームもつくろう!	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	慟哭 そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	AVG
	★スゴベンチャー~ドラゴンマスターシルク外伝~	DRAGON MASTER SILK外傳	DATAM POLYSTAR	5800日圓	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	■パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	ラングリッサー~Dramatic Edition~	夢幻模擬戰~Dramatic Edition~	MASIYA	6300日圓	SRPG
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG

98年3月發售遊戲

5日	★タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
12日	■Pia☆キャロットへようこそ!!	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG
	EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
下旬	■機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
3月	■プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	■プリンセスクエスト限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	■サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	5800日圓	FIG
	■プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	★ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	■ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	5800日圓	RAC
	■わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG
	★チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	不詳
	★ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	★ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か!?…~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	NCS	6300日圓	不詳

★:今期新增之遊戲

98年4月發售遊戲

4月2日	■アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
4月下旬	ケリオトッセ(仮称)	KERIOTOSSE(暫名)	增田屋COPORATION	4800日圓	ACT
4月	■プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

98年7月發售遊戲

7月	ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	■SNKファンコレクション餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	ルパン三世ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG(仮称)	WORLD SOCCER RPG(暫名)	ENIX	價格未定	SRPG
	ヴァンパイアセイヴァー	VAMPIRE SAVIOR(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	★ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	價格未定	STG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ.2(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.2(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	少女革命ウテラ(仮称)	少女革命(暫名)	SEGA	價格未定	AVG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	クーリエ・クライシス(仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	■ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	英雄志願- Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	クロック!パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ.3(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	■ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
98年	■バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	LOOSE(仮称)	LOOSE(暫名)	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	エチュード(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售日未定遊戲

Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
X 2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON一（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES/ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
ドラゴンフォースII~神去りし大地に~（仮称）	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接續TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S. Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ダンジョン・マスターネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ZAP! SNOWBOARDING TRIX' 98	ZAP!SNOWBOARDING TRIX'98	PONNY CANNON	5800日圓	SPT
宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
究極タイガー一PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
CHILL	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
X- JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V. R. 麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN（便利店專用）	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA- 恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC: THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
クローズ（仮称）	CLOSE（暫名）	ATENA	5800日圓	不詳
スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
SANKYO FEVERシリーズ（仮称）	SANKYO FEVER SERIES（暫名）	TEN研究所	價格未定	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

N64

98年1月發售遊戲

4日	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	6980日圓	SPT
29日	■NBA IN THE ZONE' 98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	6800日圓	SPT
30日	■シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	6800日圓	SLG
1月	超空間ナイタープロ野球キング2（仮称）	超空間NIGHTER職業棒球王2（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	SPT
	忍たま乱太郎 1・2・3（仮称）	忍者亂太郎 123（暫名）	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT



98年2月發售遊戲

2月	■ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
	スノーボーディング（仮称）	SNOW BOARDING（暫名）	任天堂	6800日圓	SPT
19日	■実況パワーフルプロ野球５	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT

98年3月發售遊戲

3月	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ランボルギーニ６４（仮称）	林寶堅尼64（暫名）	TAITO	7800日圓	RAC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	SONICWINGSASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

98年4月發售遊戲

4月	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳說 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

98年6月發售遊戲

6月	F- ＺＥＲＯ Ｘ	F-ZERO X	任天堂	價格未定	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	不詳

98年7月發售遊戲

7月	ＮＢＡバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	■マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	★マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	★マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	キングヒル（仮称）	KING HILL（暫名）	KEMCO	價格未定	RAC
	パチンコ３６５日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	Ｌｅｔ’ｓ スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MONSTER NAP（64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
98年	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G. A. S. P. !~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ANOTHERDIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
■ＭＯＴＨＥＲ ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
■シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
■スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳說64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ポケットモンスター６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	未定
パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
ラストレジオンＵＸ（仮称）	最後軍團UX（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ランホルキーニ６４	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘～バトルダンサーズ（仮称）	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
ストラグルハード（仮称）	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG

新GAME時間表

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

超級任天堂

98年1月發售遊戲

30日	■HEIWA Parlor!Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	和平Parlor!Mini8 彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	SLG
	★ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT
	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

98年1月發售遊戲

29日	■～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（卡帶）	SNK	32000日圓	FIG
26日	■～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定遊戲

ブレイジングスター	BRAZING STAR（卡帶）	SNK	價格未定	STG
ブレイジングスター	BRAZINGSTAR（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG





有關《BIOHAZARD 2》重要聲明

就近日部分刊物對有關《BIO HAZARD 2》在港出現翻版軟件事件所作出的評論，經CAPCOM ASIA CO., LTD.（以下略稱CAPCOM ASIA）與CINEASTE INT'L LTD.（以下略稱CINEASTE INT'L）商議後，認為有澄清的必要。

CAPCOM ASIA於日前與CINEASTE INT'L訂定合作協議，準備於《BIO HAZARD 2》遊戲推出當日與遊戲同日推出由CAPCOM ASIA出版、CINEASTE INT'L旗下刊物《遊戲誌》編輯部編輯的攻略本《BIO HAZARD 2攻略全書》，並早於12月初派員到日本大阪CAPCOM開發部着手製作工作。

然而於1997年12月15日，《遊戲誌》編輯部收到一位作者致電表示當日下午在深水埗黃金商場一遊戲店正在試玩一隻以前從未在香港市面出現過的《BIO HAZARD 2》試版遊戲，其版本比連同《BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT》附送的《BIO HAZARD 2》體驗版更新。CINEASTE INT'L於是立即派員前往現場了解情況，證實確有此試版軟件存在，而當時是並未有任何翻版《BIO HAZARD 2》軟件在市場出現的。

CINEASTE INT'L認為事態嚴重，立即於同日將事件知會CAPCOM ASIA及CAPCOM日本總公司，CAPCOM ASIA亦於翌日派員親自證實。由於當日CINEASTE INT'L另一本周刊誌《遊樂誌》仍未截稿，《遊樂誌》編輯部決定將這事件在12月17日出版的《遊樂誌》第二十四期作報道，而《遊戲誌》亦於12月19日出版的第六十四期報道。及至12月19日，市面上才正式出現《BIO HAZARD 2》的翻版軟件。

基於保障雙方利益的原則，CINEASTE INT'L曾與CAPCOM ASIA商討，由CAPCOM ASIA就翻版軟件事宜跟其他有關刊物負責人商議，勸喻他們對《BIO HAZARD 2》翻版軟件的事件只作報道，不應以該翻版軟件作遊戲介紹，以免鼓勵一般市民使用翻版軟件。

現CAPCOM ASIA與CINEASTE INT'L聲明如下：

1. **CINEASTE INT'L從未擁有過任何《BIO HAZARD 2》之測試軟件；**
2. **CINEASTE INT'L用以製作《BIO HAZARD 2攻略全書》之《BIO HAZARD 2》軟件為完成版本，並非任何版本的測試軟件；**
3. **《BIO HAZARD 2攻略全書》的製作全部在日本大阪CAPCOM總公司進行，受CAPCOM總公司嚴密監察；**
4. **對於有關雜誌刊登誤導文章，CINEASTE INT'L認為屬誹謗行為，嚴重損害公司形象，CINEASTE INT'L保留法律追究之權利。**

CAPCOM ASIA CO., LTD.
CINEASTE INT'L LTD.
聯合聲明

GPM 注意報

以下讀者讀者請與本刊聯絡，商討稿費事宜。

陳子豪 鄭昶熙 周卓斌 劉文輝 梁建業 潘建肇 孫豪

「第三次超級編集人大戰」後的神之黃昏話——

在下發現原於上兩期《遊戲誌》中出現的（黃昏專訪）連續被斬後，便開始進行反攻，出動笨象騎士團之中的「最強笨象」師團，想把兇手消滅。

但好景不常，敵軍的最新兵器「飛天無敵金手龜」忽然出現，我軍當場全線慘敗。正想放棄之際，天上忽然出現一艘超巨大戰艦——永遠GPM號。

原來米奇一早以知敵軍強大，單以笨象騎士團不能匹敵，所以帶同十萬人民子弟兵與160%南無佬前來支援。雖然米奇大軍的長城非常堅固，但由於先前的象龜之戰中，我軍死傷無數，現在只能守不能攻，長久下去，不利的只有我軍，所以決定使用《遊戲誌》秘密武器「真米砲」（真米砲存放在GPM號中），於是在下便乘坐愛機「死神笨象」，手持真米砲，全速飛往前線的上空，對準敵人的新兵器，說了一句：「我要殺死你！！」

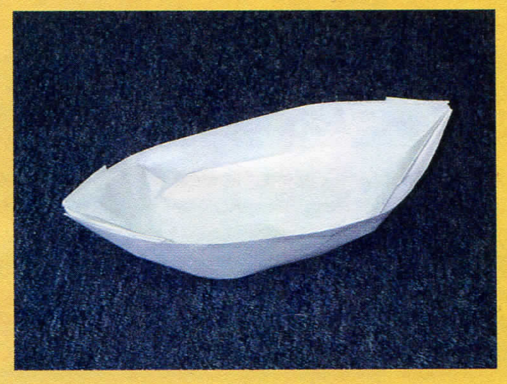
之後，便以最大火力攻擊敵人。真不愧為ABO博士所開發的「真米砲」，果真利害，單單一擊以把敵軍的新兵器消滅，而其他敵人因害怕其火力，所以立即逃走。我軍乘勝追擊，成功佔領半頁編者話（一期）。

由於此戰兩軍都以最新最強的兵器交戰，做成巨大的人命傷亡，以至兩國立下和平條約，後世人稱此戰為「第三次超級編集人大戰」……



■敵軍的新兵器「飛天無敵金手龜」！！


■神之黃昏近照！？


■由ABO博士開發，黃昏基金援助的幻之名艦——永遠GPM號

雙重身份的神之黃昏話……

自從前幾個月，美國推出了一個以中世紀為背景，集劍與魔法於一身的網上遊戲《Ultima Online》之後，一向喜歡RPG的我便開始迷上了這隻遊戲。除了工作外，大部分時間都生活在這個不可思議的世界 。當然除了我之外，還有《遊戲誌》RPG研究會（乜有咩？）的JJ、仁魂與HAJIME（蝦子麵）一起四出冒險，一起以雙重身份生活。

米奇話——

聖誕回來收到SLG的賀卡。《SG》演唱會LD我沒有打算買，我還是說那句——我只喜歡當中的角色而已。你買了《SG》的畫集了嗎？

今年的聖誕節來得太輕了，一個不留神便過去了。平安夜當日還跟人家開會，離開尖東時已是7時，吃過晚飯的人都開始往那裏聚集，只有我和JJ兩個朝相反的方向走。

這個假期的唯一成就是裝好了擱置在家中多時的DISPLAY卡，玩玩《帝國之影》。甚麼究極版初號機嘛……新年再算吧……

97赤目黑牛？？回顧………

1. 今年時間冇幾多，根本連放假的機會都沒有，咁當然係連星期日都冇假放（總之紅色字假期就冇得放啦！）；
2. 缺水症越來越嚴重，以前最多30-45日發作一次，而家差不多15日就發作；
3. 工作越來越不受自己控制，所以決定改用「赤目黑牛」這名字，真至有改善為止；
4. 感情生活依然一片空白，不過這樣正合黑牛心意，GOOD；
5. 街外結識的朋友越來越多，而且不乏志同道合之士，VERY GOOD！

天草四郎 時貞？講嘢悶到結冰！

最近，在到處都可以聽到一些人說着《鐵達尼號》是如何好看、如何感人，雖然余對此片的感覺有一點點不同，但也無謂多說《鐵》是何等好了。不過在拍攝此片前，余曾記得有一位外國的影評人說，里安納度會因此片而更加紅；果然，事實的確是如此。有時真的想知道，人是否真的有預知能力呢？若然是的話，人便可以在做每一件事之前，反省一下自己；這樣，不愉快的事便不會出現了……，唉……簡直是妄想！

P.S.新年新願望？不要來這一套！

FROM：魔城城主AMAKUSA

終日徘徊於死角與秘密基地入口間的ABO話

上期「騙者話」ABO成為了隱藏人物，今期「騙者話」GPM的另一名隱藏人物神之黃昏終於登場！但見他在ABO的秘密基地入口前一面寫「騙者話」，一方面又不斷竊笑，難道給他發現了真•米砲的秘密！？還是自行開發了本身的MA—RA砲呢？

早前政府展開了殺雞以滅禽流感的行動，雖不至於同情雞隻的遭遇，但不禁為此等浪費而感到婉惜，簡直是生態悲劇。在此請讀者為地球默哀一分鐘……………

左眼不要相信右眼所見，因為光明常常被稱為黑暗

新種疾病於香港出現、漁農署下令宰殺25萬隻雞、學者認為H5N1已變種為人對人傳染！這是人類真正要面對的《BIO HAZARD生化危機》，比翻版《BH2》事件更感關注！

TAZ

少年阿三真實告白第二十七話——

一直以來工作非常忙碌，弄得寢食難安，但竟然在今期製作《便利店時代2》的介紹時，「笑了！」

好珍惜這份發自內心的感覺，因真正感受到從遊戲中帶來的樂趣而笑，已經很久沒有試過了。還記得初到遊戲誌時，還寫了好些「玩GAME是為尋開心」的言論，到了今天，是否遊戲質素整體下降，抑或對遊戲早已感到麻木，連我自己都不大清楚。忽然想起曾寫過來信的三位讀者：有首位來信支持的「433」；亦有要求續刊《鬼畜王》的「Arex-L」；更少不了心地善良、專解死穴的「小好妹妹」。工作重，仍盼可以一齊玩，找個空間鬆一鬆。

興趣是不變的，始終愛玩！

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.:5-X01

一年過去了，原本是回想過往一年所經歷的好時機，但又怕難以承受一連串的後悔；所以除了對自己、對大家說：「明天會更好」這些自欺欺人的說話之外，便甚麼也想不出來。

★ 難忘過去年 ★ 快樂在今年 ★ 盼望在明年 ★

祝　生日快樂

Glen 31-12-97 19:33PM

ZAC「編姐（姐）話」第一回



姓名：七森美江／出生日期：1975-10-16•天秤座／B型血／三圍：83•58•84／身高：168cm／興趣：跳舞、滑雪、卡拉OK／所屬車隊：KAMOME SERVICE

人哋話我賺咗好多嘅J.J話：



◆雖然收不到原有的聖誕禮物，但一個意想不到的電話，仍令我過了一個非常開心的平安夜。

◆近來心情不錯，就連聽到人家閒言閒語時的忍耐力亦提高了，不錯不錯。多謝各界的免費宣傳，總之就是「ooOOoooOOoo OooOoooo」（UO用語——鬼得閒睬你）。

話咁快又過一年嘅福田君話——



今次想講的便是二人組合B'z於95年11月所推出的第8張FULL ALBUM《LOOSE》，和推出不久改變音樂路向、嘗試配合電子樂器的新碟《SURVIVE》比較，松本孝弘穩健紮實的結他技巧加上稻葉浩志得天獨厚的聲線的確無敵，充份表現他們那種原始的ROCK味，其中《願望》、《沒有消失的彩虹》、《love me,I love you》和《BAD COMMUNICATION》新版是筆者的心頭好。

說MS的MS話（VER：2.0）——

出這期書時，聖誕已靜靜走了，說甚麼祝福語都太遲，不過送一架MS給大家啦！記住它不是叫甚麼「天使高達」，也不是叫甚麼「WING GUNDAM三世」，它的名字叫「WING GUNDAM ZERO CUSTOM」。

機名：WING GUNDAM ZERO CUSTOM
型號：XXXG-00W0
身高：16.7M
體重：8.0 T
武器：TWIN BUSTER RIFLE×1/ BEAM SABER×2/ MACHINE CANNON×2
備註：ZERO SYSTEM

是嗎？仁魂亦云

苦心計畫之下，她真的給了仁魂重大的驚喜，可惜剛好為奮勇殺敵之際，只能暫且匆匆見面，不過我倆以英語交談時，竟來得自然，有點苦澀，但很快給歡愉沖淡。

不知大家有何儀式度過新舊年之交替呢？仁魂會把長久以來的書信重看一次，然而實在沒法像某位好友般，一年來的書信盡化輕煙飄揚。

《Blade Runner》首份正式攻略，情況如何？都已盡力了！

山寺良牙KA-RA-NO MESSAGE——

電車DE電車DE電車DE電車DE
電車DE電車DE電車DE電車DE
電車DE電車DE電車DE電車DE
GO！GO！GO！GO！
HOOOOOOOOOOOOO！
問你夠唔夠膽咁做！



■ 110km/h衝向攔路的貨車

■ 取得10秒BONUS

■ 扣514秒的方法

在搖地鐵回來時腦子拼命的轉呀轉，希望可以想到些東西用來寫編者話，可惡地若果再像上期那麼胡扯的弄了過去的話，也許讀者們一句心中暗罵之後就不再看了。說起來，今年也過得蠻傻呼呼的，上半年過得像個傻瓜，下半年就更可怕，過得像隻工蟻。（看我背上有塊大樹葉嗎？）而且腦子時常結巴巴（又或者是杰噠噠）的像碗芝麻糊，轉來轉去也想不出好東西來。希望來年我有機會吸收更多的東西，令腦子不再像碗芝麻糊。（至少要像杯朱古力奶昔，因為我愛吃）

在芝麻糊中團團轉的小健健

HAJIME少尉（LEVEL 15）迎98……



■轉眼間，98年已到了，祝大家新年進步。^(_^)

■電腦戰機《VIRTUAL-ON O.T.》的新資料還是很少…… (>_<)

■金剛（後期型）：多日未歸，甚念，見字速回 (T_T)

電腦記錄VC009712311825

KOTARO話——

是世界在變？或是人在變呢？若有一日，你發覺與社會格格不入時，會怎樣呢？

聖誕節獨個兒歸家的晚上，拙者遇上久未相見的朋友，從閒談得悉其他好友的近況，可惜閒談背後卻嘆息原來大家也在變。對於他人的處事態度，拙者不感批評，無疑，肆意放任難又能令自己和身邊的人活得快樂嗎？

GAME MUSIC STATION

流行音樂入侵遊戲界

TEXT：FUKUDA

經歷過九十年代初青黃不接的時期後，日本流行樂壇現已回復百花齊放的景象，市場發展與樂迷層面的擴大令這門事業日趨成熟，無論是DCT、MC、B'z、globe、安室以至目前紅透半邊天的GLAY在唱片銷量上都有非常優異的成績，細碟大碟要取得過百萬隻銷量並非遙不可及。相比之下，三部現世代主流機種的遊戲要取得白金成績(借用SCE對銷量達一百萬隻的PlayStation遊戲的稱呼)則如天上明月一樣，可望而不可強求。雖然如此，出荷數達千萬台的PlayStation已能造就軟件生產商有很多發揮機會，單看每年有不少質素突出的暢銷作品推出便知一二。連同其餘幾部主機，遊戲業界已慢慢成長起來。

以往紅白機和超任雖然在軟硬件銷量上遠遠超越現在，不過其先天性利用盒帶作為軟件媒體的架構局限了它的發展，因為價格較高昂的ROM無法像擁有高容量的CD-ROM那樣做到播放大量精采片段和全對白配音，所以被局限了的遊戲類型令玩家取向變得狹窄。自PC-ENGINE的掘起，它所着重的「動畫＋聲優」遊戲製作模式開始令人洞識到以CD-ROM作為媒體的重要性，從而到現在的PlayStation、SS、3DO和PC-FX均是清一色使用CD-ROM，逐漸將「遊戲需要有播片和配音」這種概念穩固建築在遊戲玩家心目中。

基於市場的成熟與及機能上的發展，已不斷有非業界人士參與在遊戲開發及宣傳上，像安室奈美惠擔當演出的《DIGITAL DANCE MIX》、小室哲哉監修的《GABALL SCREEN》和藤井郁彌監修的《BABY UNIVERSE》等。另外亦有不少歌手組合替遊戲唱主題曲，透過此途徑他們可在連續劇、動畫片集、音樂綜合節目、電台及廣告以外的地方進行宣傳，達至相得益彰的效果。估計於不久將來還會有更多著名歌手樂隊負責遊戲主題曲，把一直由聲優獨佔主題曲的景況扭轉過來。

筆者在此介紹3隻不論遊戲與歌曲都有一定水準的SINGLE，希望各位會喜歡吧。

《如夢一樣》

主唱：DEEN
遊戲：NAMCO《TALES OF DESTINY》

發售商：B-GRAM RECORDS　編號：JBDJ-1035
發售日：97年12月17日　售價：1020日圓

出道已有4年的樂隊DEEN，去年憑着《龍珠GT》的ENDING《不是一個人》廣為人知。經過重新檢討樂隊的音樂取向後，DEEN所推出的第13隻細碟是PlayStation聖誕檔期RPG《TALES OF DESTINY》的主題曲，充溢着清爽氣息的編曲與絕妙的歌詞使聽者猶如置身在偌大草園一樣，令人神往，相當切合空想夢幻的遊戲主題；至於C/W的《望着海的街》亦相當不錯。

評分：8分

《TRUE GATE》

主唱：FAVORITE BLUE
遊戲：HUDSON《VIRUS》

發售商：avex trax　編號：AVDD-20200
發售日：97年8月21日　售價：1020日圓

這隻細碟是來自2人組合FAVORITE BLUE的SS AVG《VIRUS》主題曲，於96年6月出道的FB其靈魂人物木村貴志在樂曲混音上相當有名，加上女主音松崎麻矢的動人聲線令他們的首張大碟《DREAM&MEMORIES》一推出便榮登ORICON榜首。《TRUE GATE》和以往FB的歌曲一樣，在細密編曲下充滿節奏的電子音樂令人震奮，是一首非常DISCO的跳舞歌曲。補充一點，它的第二張大碟將會在1月14日推出。

評分：8分

《一定有不會輸的愛》

主唱：仲間由紀惠
遊戲：CAPCOM《ROCKMAN X4》



發售商：ANTINOS RECORDS　編號：AROJ-5053
發售日：97年8月1日　售價：1020日圓

美少女偶像仲間由紀惠除了是各明星雜誌的常客外，有時還會替劇集動畫唱主題曲，這隻細碟《一定有不會輸的愛》是動作遊戲系列《洛克人》最新一輯的主題曲，雖然她的唱功實在幼嫩，有待改善，C/W的《ONE MORE CHANCE》也是如此，但總比十多年前如光源氏等「賣樣偶像」好得多。順帶一提，《真愛物語TRUE LOVE STORY》的主題曲亦是她所唱的。

評分：6分

向唇立誓

遊戲：《FREE TALK STUDIO》

發售商：AYERS　編號：AYDM-141
發售日：11月21日　價格：1000日圓

在日本受歡迎程度不俗的《FREE TALK STUDIO》，個多月前推出其PlayStation版及WINDOWS 95版，雖然在港的受歡迎程度不高，但總算是有人願意玩。今次介紹的SINGLE，就是其PlayStation版的TRUE ENDING歌曲——《向唇立誓》。這SINGAL和上次SATURN版推出SINGLE時一樣，附有三個不同的版本和遊戲的SPECIAL EFFECT，而曲調方面則屬柔和類型。(山寺良牙)

評分：6

12月新碟精選 PART 2

火箭團永垂不朽

遊戲：任天堂《POCKET MONSTER》

發售商：PICACHU RECORD(MEDIA FACTORY)
編號：TGDS-110
發售日：97年12月10日
售價：950日圓

街頭霸王 III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK 原聲大碟

遊戲：CAPCOM《街頭霸王 III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK》

發售商：FIRST SMALL
編號：FSCA-10025
發售日：97年12月17日
售價：2548日圓

他媽哥治～大家的他媽哥治世界 原聲大碟

遊戲：BANDAI《在64中發現！他媽哥治～大家的他媽哥治世界》

發售商：KING RECORD
編號：KTCR-1460
發售日：97年12月20日
售價：2548日圓

陸行鳥之不可思議迷宮原聲大碟

遊戲：SQUARE《陸行之不可思議迷宮》

發售商：DIGICUBE
編號：SSCX-10014
發售日：97年12月21日
售價：2039日圓

GRANDIA原聲大碟





遊戲：GAME ART《GRANDIA》

發售商：KING RECORD
編號：KICA-5002～3
發售日：97年12月22日
售價：3873日圓

矩形波俱樂部 & KONAMI 矩形波俱樂部 BEST VOL.1



發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7820
發售日：97年12月22日
售價：2243日圓



《遊戲誌》嚴重、鄭重、隆重聲明
我哋要
請人
如果隨便揾塊磚掟落街都可以掟中幾個嘅，佢一定唔係《遊戲誌》嘅編輯。所以，如果你自問唔係啲好容易俾磚頭掟中嘅人，對電視遊戲有非常了解，我哋極之希望你嚟應徵做《遊戲誌》嘅編輯。
歡迎大家喺每日早上10時至下午6時打電話2380-2223揾鍾小姐約見面試，
我哋會話俾你聽點至可以獲得投身《遊戲誌》嘅機會。
招聘熱線：
2380-2223
警告：唔好隨便掟嘢落街呀！










GAME PLAYERS WORLD

遊戲誌尊賣店



■九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：2391-1067 ■傳真：2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.





SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION

集各主角插圖、聲音於一身，壁紙集備有三種尺寸，並附有各女角的樣貌、校徽、校服的ICON；附送小尺一把。

HK$540



藤崎詩織歌迷會 會員電話卡

香港數量有限，珍藏價值無與倫比。

HK$250



陸行鳥之不可思議迷宮 GUIDE BOOK

全面介紹遊戲系統，詳列各類道具、魔法及怪獸特徵，簡介遊戲中出現的人物及初期故事。

HK$120



心跳回憶 1998年 相架月曆

木製相架附13張精美《心跳》人物插圖月曆

HK$290

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

郵費(以每件產品計算)

本地郵購	HK$10
海外郵購	HK$50

2. 付款

A.支票／匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

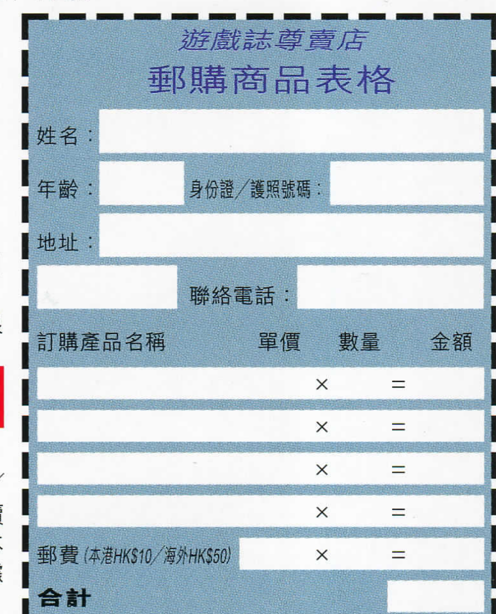
B.直接過戶

請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。



遊戲誌尊賣店
郵購商品表格

姓名：
年齡： 身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
		×	=
		×	=
		×	=
		×	=
郵費(本港HK$10／海外HK$50)		×	=
合計			



心跳回憶 1998年日曆

365日逐日替換，《心跳》人物每天以不同姿態跟你見面。

HK$280



新世紀 EVANGELION 原子筆

以ENTRY PLUG模樣設計，重量十足，附筆套及筆袋各一個。

HK$600

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

◆◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET 分店」快將啟市，地址：www.？？？.com.hk，敬請密切留意。◆◆◆ 